ゲーム書き換えシステム

NINTENDO POWER

エスエフメモリカセットで今書き換えられる

全103タイトル

公式遊び方BOOK 1

SUPER Famicom

ゲーム書き換えシステム NINTENDO POWER

380円
（税別）

書き換えも
プレイも
おまかせ

新作よろしく
平成 新・鬼ケ島 前・後編
同級生2

取り扱い説明全書

Nintendo

全103 書き換えタイトル AND 任天堂キャラ SFメモリカセットインデックスシール

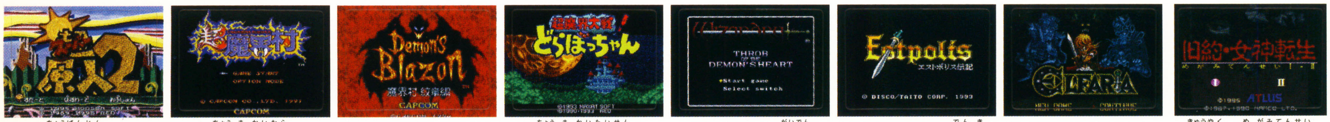
「SFメモリカセット」にゲームを書き込んだら、このシールを貼ってね。
カセットにどんなゲームが入っているのか一目でわかり、とっても便利。たくさん書き換えてシールを貼ればカセットがカラフルに変身します。

NINTENDO POWER

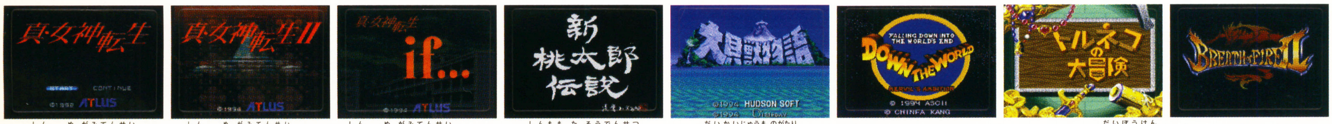
平成 新・鬼ヶ島 前編 / 平成 新・鬼ヶ島 後編 / 同級生2 / 悪魔城ドラキュラXX / カービィボウル / がんばれゴエモン ～きらきら道中～ / がんばれゴエモン3 / クロックタワー

魂斗羅スピリッツ / THE FIREMEN / スーパードンキーコング / スーパードンキーコング2 / スーパードンキーコング3 / スーパーボンバーマン3 / スーパーマリオコレクション / スーパーマリオワールド

スーパーメトロイド / ストリートファイターII ターボ / それ行けエビス丸 からくり迷路 / ツインビー ～レインボーベルアドベンチャー～ / ファイナルファイト / ファイナルファイト2 / ロックマンX / ロックマン7



超原人2 / 超魔界村 / デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編 / 超魔界対戦 どらぼっちゃん / ウィザードリィ・外伝IV ～胎魔の鼓動～ / エストポリス伝記 / エルファリアII / 旧約・女神転生

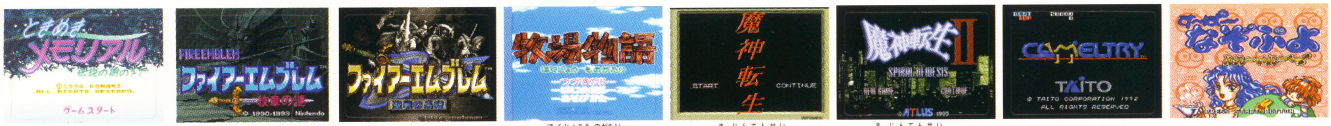


真・女神転生 / 真・女神転生II / 真・女神転生if… / 新桃太郎伝説 / 大貝獣物語 / ダウン・ザ・ワールド / トルネコの大冒険 不思議のダンジョン / ブレスオブファイアーII

ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙 / ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物 / マザー2 / METAL MAX2 / Last Bible 3 / レナス［古代機械の記憶］ / レナスII ～封印の使徒～ / 磯釣り 離島編

海のぬし釣り / F-ZERO / 川のぬし釣り2 / スーパーファイアープロレスリングX プレムアム / スーパーフォーメーションサッカー96 WCE / スキーパラダイス WITHスノーボード / ダービージョッキー［騎手王への道］ / つり太郎

ワイアラエの奇蹟 / アースライト ルナストライク / AⅢS.V. / 鋼鉄の騎士 / 鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団 / 鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線 / ジ・アトラス / シムシティー

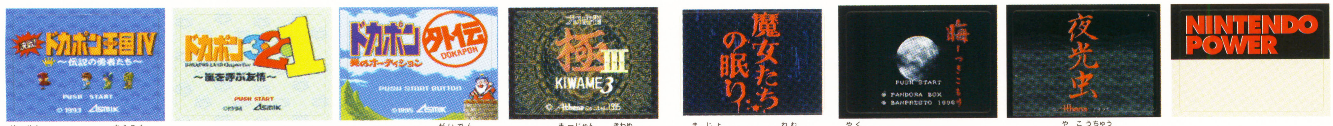


ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～ / ファイアーエムブレム 紋章の謎 / ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 / 牧場物語 / 魔神転生 / 魔神転生Ⅱ / CAMELTRY / すーぱー なぞぷよ ルルーのルー

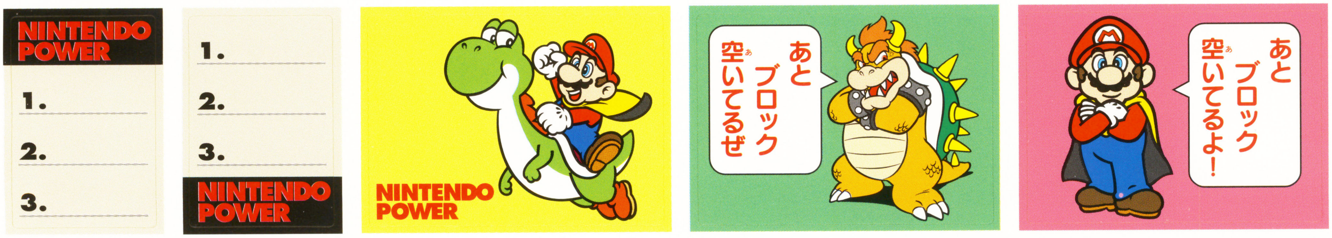
すーぱー ぷよぷよ / パズルボブル / パネルでポン / マジカルドロップ2 / マリオのスーパーピクロス / AXELAY / キャラバンシューティングコレクション / グラディウスⅢ

極上パロディウス / SPACE INVADERS / パロディウスだ！ ～神話からお笑いへ～ / ポップンツインビー / RPGツクール SUPER DANTE / 弟切草 / 学校であった怖い話 / かまいたちの夜

SUPER 億万長者ゲーム / SUPER 人生ゲーム3 / スーパートランプコレクション2 / スーパー桃太郎電鉄Ⅱ / 大爆笑 人生劇場 / 大爆笑 人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～ / ただいま勇者募集中おかわり / タワードリーム



決戦！ドカポン王国Ⅳ ～伝説の勇者たち～ / ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～ / ドカポン外伝 炎のオーディション / プロ麻雀 極Ⅲ / 魔女たちの眠り / 晦～つきこもり～ / 夜光虫



マリオとクッパのシールは空きブロック数を書き込んで使ってね

レッツ！書き換え
ニンテンドウパワー

自由自在に詰め込んで
めざせ最強の
SFメモリカセット！

NINTENDO POWER 公式遊び方BOOK①

NINTENDO POWER 公式遊び方BOOK ❶

目次 CONTENTS

4 また書き換えに走りたくなる早わかりコミック
全開ダッシュ!!
NINTENDO POWER

10 書き換えにとまどうキミの助っ人・怪傑パワーマン参上!
もっと教えて書き換え大疑問

12 自分だけの楽しいSFメモリカセット作りを応援!
好きなゲームをジャンジャン詰め込め!
SFメモリカセット幕の内弁当化大作戦!!

16 絶対書き換えたい新作2タイトルの見どころ紹介
NINTENDO POWERオリジナルゲーム第1弾!!
平成 新・鬼ヶ島 前編・後編
同級生2

22 SFメモリカセットプレゼント付きクイズ
秘密の名前を探り出せ!
チャレンジシークネーム

23 NINTENDO POWER
公式遊び方BOOK ❶
書き換え103タイトルの遊び方
取り扱い説明書

24 街を歩けばキミにベストマッチングなゲームがわかる
迷路タウンウォーク
迷路で診断するキミの性格、
おすすめ書き換えゲームはこれだ

絶対見逃せない期待の新作

26 平成 新・鬼ヶ島 前編
28 平成 新・鬼ヶ島 後編
30 同級生2

びしびし遊ぼうアクション系

32 悪魔城ドラキュラXX
34 カービィボウル
36 がんばれゴエモン～きらきら道中～
38 がんばれゴエモン3
40 クロックタワー
42 魂斗羅スピリッツ
44 THE FIREMEN
46 スーパードンキーコング
48 スーパードンキーコング2
50 スーパードンキーコング3
52 スーパーボンバーマン3
54 スーパーマリオコレクション
56 スーパーマリオワールド
58 スーパーメトロイド
60 ストリートファイター II ターボ
62 それ行けエビス丸 からくり迷路
64 ツインビー レインボーベルアドベンチャー
66 ファイナルファイト
68 ファイナルファイト2
70 ロックマンX
72 ロックマン7
74 超原人2
76 超魔界村
78 デモンズブレイゾン
80 超魔界大戦どらぼっちゃん

冒険わくわくロールプレイング系

82 ウィザードリィ・外伝IV～胎魔の鼓動～
84 エストポリス伝記
86 ELFARIA II
88 旧約・女神転生
90 真・女神転生
92 真・女神転生II

94 真・女神転生if…
96 新桃太郎伝説
98 大貝獣物語
102 ダウン・ザ・ワールド
104 トルネコの大冒険　不思議のダンジョン
106 ブレスオブファイアII
108 ヘラクレスの栄光III　神々の沈黙
112 ヘラクレスの栄光IV　神々からの贈り物
114 マザー2
116 METAL MAX 2
118 Last Bible III
120 レナス　[古代機械の記憶]
122 レナスII　-封印の使徒-

身も心も踊りだすスポーツ系

124 磯釣り　離島編
126 海のぬし釣り
128 F-ZERO
130 川のぬし釣り2
132 スーパーファイヤープロレスリングXプレミアム
134 スーパーフォーメーションサッカー96　WCE
136 スキーパラダイスWITHスノーボード
138 ダービージョッキー　[騎手王への道]
140 つり太郎
142 ワイアラエの奇蹟

じっくり楽しむシミュレーション系

144 アースライト　ルナ　ストライク
146 AIII S.V.
148 鋼鉄の騎士
150 鋼鉄の騎士2　砂漠のロンメル軍団
152 鋼鉄の騎士3　一激突ヨーロッパ戦線一
154 ジ・アトラス
156 シムシティ
158 ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～
160 ファイアーエムブレム　紋章の謎
164 ファイアーエムブレム　聖戦の系譜
166 牧場物語
168 魔神転生
170 魔神転生II

おサルになりたいパズル系

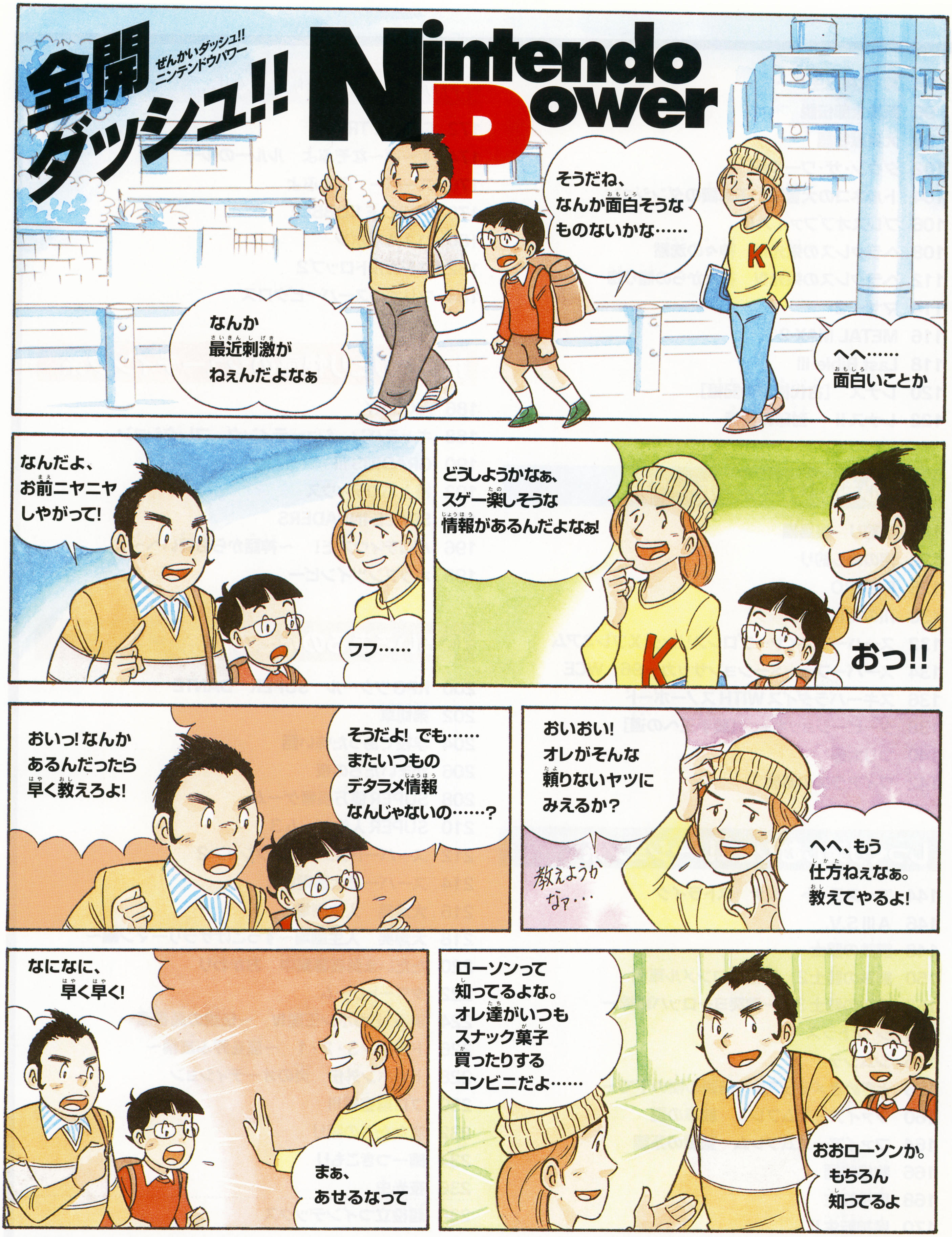
172 CAMEL TRY
174 す～ぱ～なぞぷよ　ルルーのルー
176 スーパー　ぷよぷよ
178 PUZZLE BOBBLE
180 パネルでポン
182 マジカルドロップ2
184 マリオのスーパーピクロス

指先ヒリヒリ快感のシューティング系

186 AXELAY
188 キャラバン　シューティング　コレクション
190 GRADIUS III
192 極上パロディウス
194 SPACE INVADERS
196 パロディウスだ!　～神話からお笑いへ～
198 ポップンツインビー

いろいろあるのだその他系

200 RPGツクール　SUPER　DANTE
202 弟切草
204 学校であった怖い話
206 かまいたちの夜
208 SUPER億万長者ゲーム
210 SUPER人生ゲーム3
212 スーパートランプコレクション2
214 スーパー桃太郎電鉄II
216 大爆笑　人生劇場
218 大爆笑　人生劇場～ずっこけサラリーマン編～
220 ただいま勇者募集中　おかわり
222 タワードリーム
224 決戦!ドカポン王国IV　～伝説の勇者達～
226 ドカポン3・2・1　～嵐を呼ぶ友情～
228 ドカポン外伝　炎のオーディション
230 プロ麻雀極III
232 魔女たちの眠り
234 晦一つきこもり
236 夜光虫
238 超役立つインデックス


全開ダッシュ!!
ぜんかいダッシュ!! ニンテンドウパワー
Nintendo Power
なんか最近刺激がねぇんだよなぁ
そうだね、なんか面白そうなものないかな……
へへ……面白いことか
なんだよ、お前ニヤニヤしやがって!
フフ……
どうしようかなぁ、スゲー楽しそうな情報があるんだよなぁ!
おっ!!
おいっ! なんかあるんだったら早く教えろよ!
そうだよ! でも……またいつものデタラメ情報なんじゃないの……?
おいおい! オレがそんな頼りないヤツにみえるか?
教えようかなァ…
へへ、もう仕方ねぇなぁ。教えてやるよ!
なになに、早く早く!
まぁ、あせるなって
ローソンって知ってるよな。オレ達がいつもスナック菓子買ったりするコンビニだよ……
おおローソンか。もちろん知ってるよ

そこで、なんと スーパーファミコン ゲームの書き換えが できるんだってさ!
な、スゲェだろ!
はぁ?
あのぉ…… もう少し わかりやすく説明 してほしいなぁ……
あせるなって。 オレも情報だけで まだ実際に見た 訳じゃないんだよ
なーんだ。 ……でも 本当かな
また デタラメじゃ 承知しないぞ!
信用ねぇなぁ。 じゃあローソンへ 行ってみようぜ!!
LAWSON
おい! どこだそれ? 見当たら ねぇぞ!
ガァーーッ
ホダな…
あーあ、やっぱり いつものデタラメ かぁ……
あ…あの、こちらで スーパーファミコン ゲームの書き換え やってます?
ええ、 やってますよ
おお! スゲェじゃん。 本当だったのか!
言ったろ。 それじゃあの…なんだっけ、 あの白いカセット… 書き換え用のカセットが 欲しいんだ
なに言ってんだ あいつ。 白いカセット?
はい、こちらの SF メモリカセットの ことですね。 税別 3980 円になります
書き換える時は、 あちらの MMS を使って 書き換えたいソフトを 選んで下さい

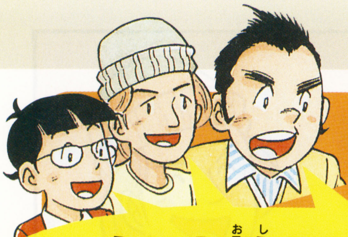
よし!
あれがそうか
LAWSON
SFメモリカセットも
買ったし、さっそく
書き換えてみるか!
ちょっとその前に、
そのSFメモリ
カセットって
なんなの?
さぁ……とにかく
これじゃないと
書き換えが
できないんだろ?
まぁいいから
早く書き換えて
見ようぜ!
AWSON
お買い得&最新情報
ショッピング
任天堂ゲーム書き換え
ローソンチケット
旅行情報
ショッピング&インフォメーション
おっ!
メニューがたくさん
あるじゃんか!
どれどれ
ほら『任天堂ゲーム
書き換え』って
これだろ!
でも
ボタンが
ねぇぞ!
遅れてるなぁ、
タッチパネルも知らないの?
画面を軽く触れてやれば
いいんだよ
おっ!
画面が
変わったぞ
なになに
カセットを
差し込んで
準備完了!
「POWER」
スイッチON!
もうワクワク
するなぁ!
よしメニューを
選んで、なにが
書き換えられるか
見てみるか!
ゲーム書き換えシス
ご希望のジャンルを下から、一つ選ん
新作
アクション
ロールプレイング
スポーツ
シミュレーション
シューティング
パズル
その他
へえ、
書き換え専用の
新作なんてのも
あるじゃん!
でも、オレの
マスタージャンル、
シューティングを
選ぶぜ

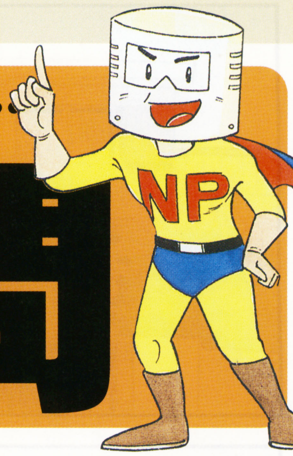
おいっ、アクションを選べよ!
えー、ボクはパズルかシミュレーションがいいんだけどなぁ……
知るかそんなの!
これはオレのカセットなんだからな!
ちぇっ
いいよ、ボク達もSFメモリカセット買ってくるから
やったぁ!『グラディウス３』あるじゃん!
オレこれ買いそびれてたんだよな
おっ! そっか、しかも書き換え価格1000円なんだ!
なんだなんだ、へぇ…新作以外は1000円で書き換えられるんだ!
よし!ボク達も書き換えるぞ!
ま…待てったら。まだオレがやってるんだぜ!
よし、決定!
お前いつ金払ったんだ!まさかイカサマしたんじゃねえだろうなぁ
そういうことじゃないと思うけど…でも……そのレシートどうするの?
あ……なんだレシートが出てきたぞ
ピピ
これだからキミ達シロウトは困るんだよねぇ……
このMMSってマシンは書き換えるゲームを選ぶもので、後は店員がレジで書き込み作業をやってくれるのさ!

へへ…オレは
アクションゲーム
『超魔界村』だ
ボクはパズルゲーム
『マリオの
スーパーピクロス』
じゃあ、
このレシートと自分の
SFメモリカセットを
持ってレジで頼めば
いいんだな!
よし行こう!
それじゃこれ、
お願いします
はい、
お預かりします
へへ……これでOK
後は店員がカセットに
書き込みをして
くれるんだぜ!
時間は
約3分だ
ヘェ〜
お客様
お待たせ
しました
ほら!
オレのが終わった
ようだな。お先!
税込み
1050円に
なります
どうも
ありがとう
ございます
で…でもよぉ、本当に
ちゃんと書き込まれて
いるのか?
なんか
信用ならねェな
まあまあ、
そんな言い方
しなくっても……
でもさぁ、
確かに不安
だよねぇ……
ご心配なく。
書き込まれたかは、
こちらの専用マシン
でチェックして
ますから
そっか、
なら安心だ!
よし!
さっそくスーパー
ファミコンタイムと
キメこもうぜ!
みんな
オレの家に
来いよ!
おうっ!

作:麻生はじめ/協力:(株)アコワーク

質問コーナーは次のページから始まるぞ!
さぁ、猛ダッシュでGO!

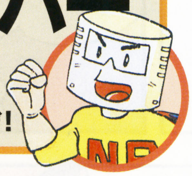




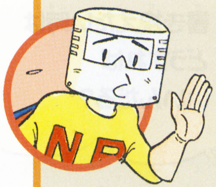
あーもしたい　こーもしたい………
もっと教えて ゲームの書き換え大疑問

Q1

あの、さっそくですけど…
SFメモリカセットの「SF」って何のことなの？



そう！それはもちろんスーパーファミコンさっ!!
でも、スーパーフラッシュと呼んでもいいぞ！



まぁまぁ落ち着いて。SFメモリカセットの**容量は32M。**それを8つのブロックに分けることができるんだ。それでゲームによってその使用ブロック数は様々だけど、最大7つのゲームが入るんだ!!

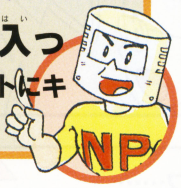
こんな感じさ！

●容量32M
8ブロック

※1ブロック=4Mで、4Mのゲームなら7本（1ブロックはメニュー画面用に使う）入る。容量をオーバーしない限り、4Mのゲームや8Mのゲームを組み合わせて入れることもできる。

Q2

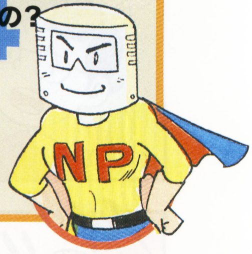
けどさぁ、普通のスーパーファミコン用カセットと見た目は同じじゃんか。いったい**どこがどう違うって言うのさ？**



最大の違いは**購入時にはゲームが入っていない**という点。つまり、空のカセットにキミ達が自由にゲームをつめ込むわけさ!!

Q4

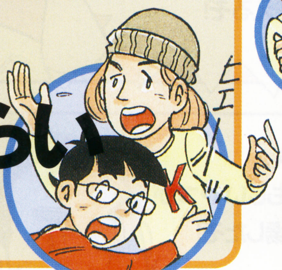
それじゃあ…ボクのSFメモリカセットに3つのゲームが入っているとして、まだ空きブロックがあるとする。だからさらに**タイトルを追加したい**んだけど、それってできるの？



もちろんできるとも!!
その空きブロックが例えば3ブロックなら、1～3ブロックを使うゲームから好きなのを探せばいいのさ。

Q3

そんなことより、結局**容量はどのくらい**なんだ！



Q5

それじゃあさぁ…。もしすでに入っている3本のゲームのうち、**飽きちゃったゲームを1本消して、2本を残したまま新たに追加する**なんてこともできるわけか？

それもOKさ!!
場合によっては3本全部を消して、いったん空っぽにしてから新たに書き換えるなんてこともできる。自由自在ってわけさ！

まだまだ聞き足りない!? NINTENDO POWER はみ出しQ&A

Q 初めからゲームが書き込まれたSFメモリカセットの販売はするの？

A 各メーカーさんが、そういった方法での販売を希望するならありえます。

Q MMS設置店（書き換えができるローソン）は最終的にどのくらい増えるの？

A 97年11月1日からすでに全国展開していて、年内中には4000店舗に設置されます。

Q6

おいっ！　消し書き自由なのは分かったけど、もしかして**データの寿命**があったりするのか!!

そんな心配は全くいらない。一度書き込んだデータは、新たなデータを上書きしない限りは**絶対に消えたりしない**んだ。

Q7

話は変わるんだけど……。現時点で書き換え専用の新作タイトルが2本入っているけど、この先も**新作はどんどん発売される**の？

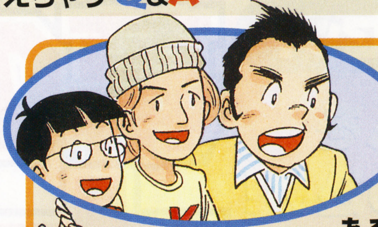
もちろんさ!!今後の予定としては、『スーパーミニ四駆』、『ニューロードランナー』、そしてなんと『ダービースタリオンfor NP』などが続々書き換えタイトルとして発売されるんだ!!

Q8

それはそうとさぁ、**新作の発売サイクル**ってどうなっているの？

新作は、毎月1～2タイトル発売する予定なんだ。新旧を問わず書き換えタイトルは**毎月増える**から、常に目が離せないのさ！

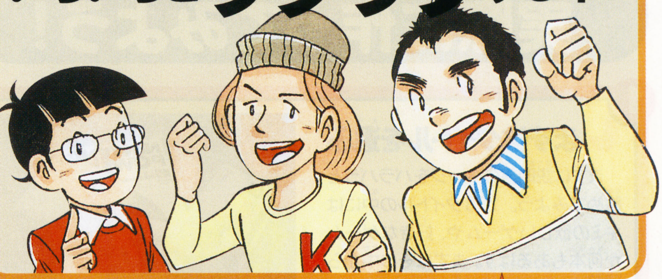
Q9



最後に3人共通の質問があるんだ。MMSマシンで書き換えた時に気づいたんだけど、SFメモリカセットの差し込み口の隣に、もう1つ差し込み口みたいなものがあったんだけど、あれってなんなの？　もしかして……！

しーっ!!　これはまだ秘密なんだけど…。この先**書き換えのバリエーションがUPするのさ！**

お楽しみはこれからこれから



いろいろと**ワクワク**するネ！

今後の展開を見逃さないでくれ!!

期待してくれ

Q 新作ソフトの書き換え価格は統一なの？

A 今のところ、これから発売される新作ソフトの価格は、2000円～4000円になる予定でソフトによってそれぞれ異なります。

Q 書き換えタイトルは最終的にどのくらい増えるの？

A 今はまだ詳しい数字は言えませんが、200タイトルは越えるでしょう。

Q 新作の中には過去の名作のリメイク版があるみたいだけど……？

A そういったリメイク版の発売もどんどん増えていくでしょう。

SFメモリカセット

好きなゲームをジャンジャン詰め込め!

幕の内弁当化大作戦!!

ボリューム満点!!

■幕の内弁当化って?

SFメモリカセットには、数本のゲームを入れられるということはもう知っているよね? せっかく1本のカセットに数タイトルのゲームが入っちゃうなら、SFメモリカセットを弁当箱に見立てて、好きなタイトルをジャンジャン詰め込んで遊んじゃおう!

まず、SFメモリカセットには8ブロック分のフラッシュメモリーが用意されているということを思い出そう。このうち1ブロックはメニュー画面用に使っているから、7ブロックまではゲームが入れられる訳だ。

…でも、ただ入れるだけじゃつまらない。せっかく1本に入れたんだから、ついでに名前も付けちゃおう!

と、ここまで読んで、なんのことやら解らない人も心配するなかれ。これから一緒にSFメモリカセットの中にゲームを詰め込んでみよう。

実際に作ってみよう!

1 まずはタイトルを選ぶ

まずは説明書のページをパラパラと眺めてみよう。103タイトルの中にはキミの欲しいゲームや、好きなゲームが何本もあるはず。まずはその中から1本だけどうしても入れたいソフトを選んでおこう。

それを決めたら、また同じようにソフトを選べばいいのだが、ここで注意しないといけないのはFブロック数だ。

説明書をめくってみよう!

7ブロックを越えてしまうと、書き換えができなくなってしまうぞ。

2 INDEXで選ぶ

「う～ん、まだあと1ブロックだけ余ってるんだけど、何を入れよう?」と悩んでいるなら、INDEXのページを開けてみよう。ブロック数の少ない順に並べられているから、これさえあればもう迷うことはないぞ。

全て選び終わったら、念のためにもう一度ブロック数を確認。全部で7ブロック以下ならOKだ。

FFFFFFF

Fメモリーは全部で7ブロック以下だ!

3 名前を付ける

ここまで終われば、キミのSFメモリカセットはまるで弁当箱のように、楽しそうなゲームでいっぱいだ。それはもちろんキミだけのカセットなんだから、名前も付けてやらなくちゃ!

選んだゲームにふさわしい名前をつけてやるもよし、まるで関係のない名前をつけてやるもよし、それはキミ次第なのだ。

さあ、ここで練習問題!

ここまでのおさらいをやってみよう。ゲームの名前が分からない人は、説明書を見てみればいいぞ。簡単、簡単!

問題:次のカッコ1の中に入るゲームを右の枠内から選びなさい。

A、ロックマンX
B、カービィボール
C、マリオのスーパーピクロス

タイトル「ニンテンドウスペシャル!!」
マリオワールド+スーパーマリオコレクション+(　1　)

こたえ Aのロックマンxも一緒に入れちゃいたいのに、どうしてダメなの? それはタイトルを見れば分かってもらえるだろう。ニンテンドウスペシャルとなっているが、ロックマンはカプコンのソフトだ。じゃあBのカービィボールはなんでダメなんだよ! という人、ブロック数をよく見てみよう。マリオワールドが1ブロック、スーパーマリオコレクションは4ブロック。カービィボールは3ブロックだから、合計7ブロックをオーバーしてしまうぞ。

だから答えはCのマリオのスーパーピクロスだ!

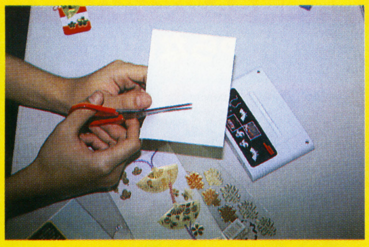
これが1つのカセットに!

●まとめ

1.ブロック別インデックスや、マニュアルを見て、ゲームを選ぼう!
2.タイトルを選ぶときには、ブロック数に注意しよう!
3.ネーミングだって忘れちゃいけない。キミだけの楽しい名前をつけよう!

4 自分だけのカセットを作る?

まだ何か物足りないなあ…という人のためには、カセットにシールを貼ってみるのもいいぞ。このマニュアルの頭には全タイトルのミニシールがついているから、入れたソフトのシールを貼っちゃおう。それでも物足りないなんていう本格派のキミは、写真にあるようなシールを買ってきて貼るといいだろう。まさにオリジナルカセットだ!



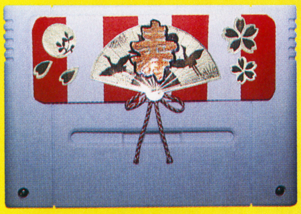
市販のシールを使ってもいいぞ

ホラーバージョン。蛍光シールが光るぞ

■シールを貼ってみよう!

「悪魔城ドラキュラXX」と「超魔界村」のコレクション用シール。

黒い背景に白いオバケが浮かび上がる。ちなみにこれは蛍光シールを使ったので、夜になると浮かび上がってくるのだ!



寿バージョン。鏡餅と間違えそう?

■めでたい新年用シール。

家族みんなで楽しめるようなコレクションには、ぜひともこのシール。見ているだけで、思わずこちらまでめでたい気分になってしまうのだ。

さて、ここまで読めば、もうやり方は分かってくれたと思う。でも一番大切なのは、これが自分だけのコレクションだということ。自由な気持ちで好きなように詰め込んでしまえばいいのだ。

なに? まだよく分からないだって? う〜む、仕方がない。ここでいくつかのコレクションの例を紹介しておこう。きっとこの中にもキミの気に入ったコレクションがあると思うぞ!

で、勝手にコレクション!

ここで幾つか考えたコレクションを一挙に紹介しちゃうぞ! いいなと思うような組み合わせがあったら、ぜひ一度試してみてくれ!(カッコの中はブロック数)

美味しさ楽しさ、よりどりみどり!

幕の内弁当派

よりどりみどりのコレクションも、幕の内弁当ならでは!

「2人のために世界はあるの」

パネルでポン(2)
カービィボール(2)
ツインビー〜レインボーベルアドベンチャー(2)
合計6ブロック!

格闘ゲームやスポーツの対戦なら当たり前だけど、他にも色々対戦できるゲームはあるのだ。今回はその中でも2人だけでできるソフトを集めてみた。

でも、熱くなるのもほどほどにね(そのせいでケンカになっても責任は負えません。あしからず)。

「かかってきんしゃ〜い!」

ロックマンX(3)
超魔界村(2)
魂斗羅スピリッツ(2)
合計7ブロック!

本格派のアクションゲームばかり集めてみたぞ! 手強いゲームばかりだが、どれも最高に面白いものばかりなので、一度やっちゃうともう止められなくなるかも。

全部クリアーできたら、キミはもうアクションの達人、「かかってきんしゃ〜い!キング」だ!

誰にでも好かれる弁当の人気者

シャケ弁派

出てくるキャラクターがかわいいくて、誰でもすぐに楽しめるタイトルをチョイス。でも、かわいいだけじゃなくて、奥も深いゲームたちなのだぞ。

「かわいい〜!」

カービィボール(3)
ポップンツインビー(2)
極上パロディウス(2)
合計7ブロック!

「友達が押し寄せてきた!」

スーパー桃太郎電鉄2(2)
大爆笑人生劇場(2)
スーパー億万長者ゲーム(2)
合計6ブロック!

約束もしてないのに突然友達が家に来てしまった! 何だか知らないけど、4人集まっちゃった。そんなときにはこのコレクションに限る! 友達なんていないよ…という人だって、それなりに楽しめるぞ。

腹にどっしり、食べごたえじゅうぶん!

からあげ弁当派

「ダンジョンにいると落ち着くんです」

トルネコの大冒険(3)
真・女神転生(3)
合計6ブロック!

地下室が好き。暗くて狭い場所が好き。袋小路が好き。そういうキミのため、3DダンジョンRPGを2つ。どちらも他のRPGではちょっと味わえない個性派ゲーム、一度やったら眠れなくなるぞ!

番外編

うまい米は梅干しだけで!

日の丸弁当派

「フッ、風になりたいぜ・・・」

F-ZERO(1)×7本
合計7ブロック!

カセットに全部F-ZEROを入れてしまおう! これでキミも風になれるかも・・・すみません、冗談です。でも、F-ZEROは冗談抜きに最高のソフト! ぜひ一度は試してみた方がいいと思うよ。

次は芸能人編!!

プロフィール
太田光(右)･･･65年5月13日生まれ。田中祐二(左)･･･65年1月10日生まれ。TV「ボキャブラ天国」、「火曜UP'S爆笑問題カーボーイ」、ラジオ「爆笑問題の東京爆裂DJ」等、超多忙なコンビ。他にもCMや、雑誌連載までこなす。新著、「天下御免の向こう見ず」も売れ行き好調。

気分を変えて初挑戦!!
～「納豆スパゲティー弁当」風～

●キャラクターは強そうなのがいい!?

---さっそくですが、お好きなゲームについて聞かせてください。

田中：僕は基本的にゲームはあまりしませんので、太田の方に聞いてください。

太田：僕はロールプレイングが中心ですね。伝説のオウガバトルだとか、タクティクスオウガだとか結構ハマった(今回、このタイトルは書き換えに入っていません！ 申し訳ないです)。やっぱりね、あれってキャラクターが強そうなのがいい。ウガーって感じでしょ、何かこう、ウガーって。

---となると、手強そうなロールプレイングがお好きなんですか。

太田：ま、それだけってこともない。ここに入ってるのだと、そう、ファイヤーエンブレムなんかもやりました。でも、途中で止めちゃったんですよ。空を飛ぶキャラクターがいるじゃないですか、ペガサスナイトだったっけ？ あいつにどうしても山を越えて欲しいのに、越えてくれない。そのせいで味方にしたかったヤツが死んでしまったりするとね、もうリセット。何べんやったか分からない。

---必勝本とかは使います？

太田：いや、とにかく始めちゃうタイプ。始めちゃってから、後になって欲しくなる。

---でもやっぱり、硬派なロールプレイングがお好きなんですね。

太田：他のもしますよ。例えばここにあるのだと･･･あ、マザー2。最初のマザー(ファミコン版/89年発売)って、僕が生まれて初めてやったロールプレイングなんですよ。だからスーパーファミコン版は結構期待して買ったかもしれない。

それから、トルネコの大冒険もやりましたね。これも好きです。ここにはないけど、ドラゴンクエストの4なんかも。

---結構、柔らかそうなのも好きなんですか。

太田：物語性があるやつなら好き。そのゲームの中で楽しめるものならね。でも、自分でユニットを配置するようなゲームはね、やっぱりキャラクターが強くないと。ウガーって。

爆笑問題さんのセレクション
「いつもはやらないけど･･･」

ポップンツインビー
(2ブロック)

言わずと知れたシューティングゲームの名作。次々に色の変わるベルをゲットしてパワーアップするのはもう快感！ 見た目はポップでも、結構手強いぞ！

大爆笑人生劇場
(2ブロック)

息の長～い、ボードゲームの決定版。一人でやるのもいいけど、何と言ってもみんなでガヤガヤやるのが楽しい。資産を増やしてトップを狙うか、それとも気ままに暮らしてみるか、全てはキミ次第なのだ。

爆笑問題、太田さんの書き換えのテーマは、「いつもならやらないようなソフト」。確かに、普通だったらなかなか手を出さないジャンルのソフトでも、こんな機会に試してみるのもいいかもしれない。案外、楽しいソフトに出会えるかも知れないからね。

それに、人生劇場のようなボードゲームは、家に一本置いてあると、急に友達が集まったようなときにはかなり便利！ 何と言っても気軽に買えちゃうのがたまらないのだ。

---はあ･･･で、質問を変えますけど、ここのところ休日とかはどうやって過ごしてますか？ ゲームとかしてます？

太田：ダメ。もう家ではボーッとしてるだけですよ。

田中：丸1日の休みって、もうなかなか取れないですから。僕もボーッとしてる。

---ここのところ、本当にいろんなところで爆笑問題さんを見かけますもんね。じゃ、最後になりますけど、ニンテンドウパワーで書き換えるとしたら、どんなタイトルを入れますか？

太田：そうですね･･･まずツインビーですか。

---あの～、それじゃ、さっきまでのロールプレイングの話は･･･。

太田：いや、書き換えるなら、いつもはやらないようなジャンルのソフトをやってみますね。だからポップンツインビー。あとは、大爆笑人生劇場なんかもいい。

思わずハマるヘヴィーな味付け！
～「焼き肉カルビ弁当」風～

プロフィール
池谷幸雄・・・70年9月26生まれ。東京都出身。体操選手引退後はタレントとして活躍中。TV「アッコのなかしたろか！？」、「炎のチャレンジャー」、「筋肉番付」等に出演中。

●ハマっちゃうと止められない

---池谷さんは結構ゲームをされるそうですが、どんなものを？

僕はロールプレイングが好きなんで、そういうのはわりとやります。ハマったというと、女神転生だとか・・・。でも、最後まで行かずに、途中で止めちゃうことが多いんですよね。

ロールプレイングじゃなくても、シューティングや軽いパズルならOK。ただ、シューティングだと同じ面ばっかり何べんもやらないといけないじゃないですか。それでイヤになっちゃって、投げ捨てるパターンが多いんです。

---攻略本とか買わないんですか？

買う。ゲームと一緒にまとめて買っちゃいますよ。ただ、時間がないっていうこともあるので、くわしい答なんかは電話して友達に聞いちゃいます。とにかくサクサクと進んで行かないと気が済まないので。

---サクサク進むのが好きなのに、RPG？

だって、途中で止められるでしょう？　セーブしておけば・・・でも、一度はハマっちゃうと、もう寝ないでやっちゃいますけど。

--- なるほど。ところで今回のタイトルの中から池谷さんがいくつかゲームを選ぶとすれば、どんなものを？

え～とですね、まず、女神転生ですね。それからこの中だとグラディウス。これは結構ハマったんで、いまだに出てくるパワーアップアイテムなんか覚えてる。それから・・・プロ麻雀ですか。

---麻雀、お好きなんですか？

ここでさらに練習して、実戦に備えるんです。

---じゃあ最後に、これからラインナップに加えて欲しいソフトとかあります？

ギャラガ！　ギャラガって、あれは本当に名作ソフトじゃないですか。2機が連結すると、かえって当たりやすくなって困ったりするんですよね。

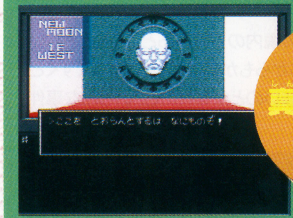
後は、銃を使って撃つタイプのゲーム。僕、ああいうのも好きなんですよ。昔、スーパーファミコンのバズーカまで買っちゃいましたからね。ちょっと疲れるんですけど。

---池谷さんがバズーカを抱えて遊んでたんですか？

そうです。

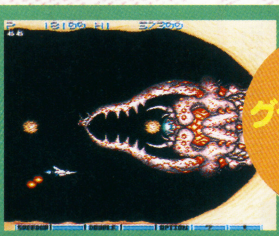
---(思わず想像・・・。)

池谷さんのコレクション
「やっぱりハマったぜ」



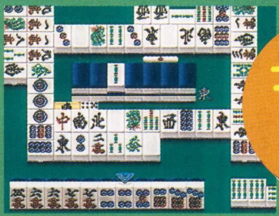
真・女神転生
(3ブロック)

独特の世界観に「悪魔合体システム」など、個性派RPGの名作。合体システムを使えば、弱すぎて役に立たない悪魔でも強力にパワーアップ！　ストーリーそっちのけで、合体にのめりこんでしまうかも・・・。



グラディウス3
(1ブロック)

横スクロールシューティングにパワーアップシステムを取り入れ一世を風靡した「グラディウス」の第3弾。アーケード移植も素晴らしいが、スーパーファミコン版では難易度まで選べるので、初心者でも十分に楽しめちゃうぞ！



プロ麻雀 極III
(2ブロック)

「プロ麻雀　極III」はハッキリ言って強い！　ただし、負けそうになったからってリセットで逃げてはいけないのだ。逃げると途中放棄回数として記録に残ってしまう。しかしキビシイだけでなく、初心者が学べるクイズモードまである親切設計だ。

池谷さんの書き換えテーマは「ハマっちゃうソフト」。ハマっちゃうと眠れなくなるそうだが、さすがにこのコレクションとなると、簡単には眠れないだろう。と言うのも、どれも手強いソフトばかりながら、一度慣れてしまうと、病みつきになってしまうソフトばかりだからだ。今回、女神シリーズの他にも、シミュレーション型の魔神転生、それにゲームボーイから移植されたラストバイブルまで、7タイトルもそろっているので、たっぷり隅々まで楽しんでくれ！

キミの考えたコレクションも
ジャンジャン送ってくれ！！

さて、ここまで見てきたのだけど、それでもまだ物足りないなぁ・・・と感じているキミ、それは知らないうちに自分でも作ってみたくなってきた証拠だ！　さっそく自分で作ってみよう！

キミだけのコレクションができたら、はがきに書いてぜひ送ってくれ。面白いはがきはジャンジャン紹介していくぞ。なお、今回登場してもらった2人のサインが欲しい人も、ジャンジャンはがきを送ってくれ！

あて先
〒105
東京都港区東新橋2-12-11　電池ビル8F
株式会社メディアファクトリー
NINTENDO POWER
「幕の内弁当化大作戦!!」係
(プレゼント当選者の発表は、発送をもって代えさせていただきます)

アドベンチャー
2タイトル
大公開！！ 2 Tytle

2つの魅力、どっちを書き換える?!

NINTENDO POWER 初のオリジナル！

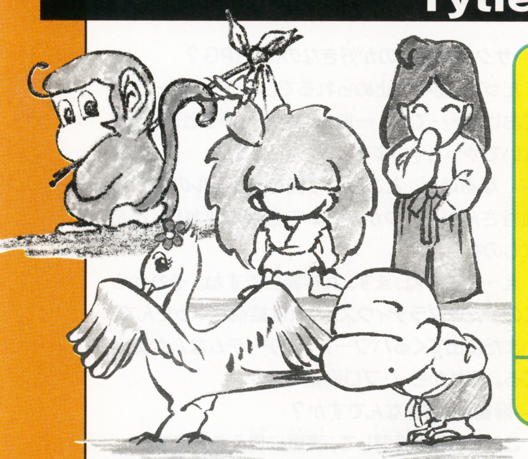
～前・後編の二部からなる壮大なADVゲーム!!～

平成 新・鬼ヶ島 前編 後編

しん・おにがしま

みんな知ってる昔話の「桃太郎」。このゲームは「桃太郎」のお供の3匹の動物達が主人公の、オリジナルストーリーが展開するアドベンチャーゲームだ。京の都が鬼達に襲われ、廃虚と化したという噂が広まる。そんな中、犬のりんごと猿のまつのすけは、鬼達のボスである「龍」を封じろとの、ひのえの星のお告げを受ける。

●タイトル：平成　新・鬼ヶ島　前編・後編●ジャンル：アドベンチャー●発売：任天堂●商品番号：108642(前編)、109444(後編)
●価格：各3000円●メモリ　Fブロック：6　Bブロック：4



任天堂書き下ろし！もう一つの鬼ヶ島

まるで絵本をめくるような楽しさ

「ネズミの嫁入り」「花さかじいさん」「三枚のお札」など、馴染み深い昔話がずいしょに顔を出す「平成　新・鬼ヶ島」は、誰もが知っている「桃太郎」のお話をベースに作られたおとぎ話。お供の3匹の動物達が活躍する前編、そして本作の主人公である乙姫と浦島太郎がこの3匹のお供を連れて鬼退治へと向かう後編の壮大な二部構成からなる長編アドベンチャーゲームだ。

夢でひのえ様のお告げを受ける

旧作も遊べるぞ！

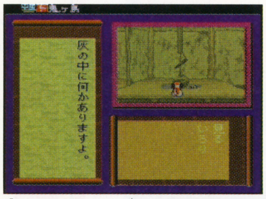
「平成　新・鬼ヶ島」は両編同日発売！そのため前編をクリアした後でも、待たずに続きを遊べるのがとても嬉しい。なお、このゲームは前編・後編共にすべてをクリアすると、オマケとしてナンと、ディスクシステム版の元祖「新・鬼ヶ島」のシナリオも楽しむことができるというオマケ付き！じっくり、たっぷりと遊べることはうけ合いだ。なお、このゲームは物語が1話ごとに独立してつくられているので、実は後編からでも問題なく遊ぶことができる。もし、間違って後編から書き換えてしまったとしても損することはないよ。

後編のあとに前編を「外伝的」に遊ぶのも一興

いろいろ「見る」「話す」が大事

ゲームは、行動コマンドを選択して進めていく。常にある基本コマンドはアドベンチャーゲームの基本「見る」「話す」「移動」の3つだ。

進展しなくなったら、どこかで話を聞き忘れているか、何かを見つけていないかのどちらか。特に、同じ人に2回話しかけると、1回目と違うことを言ったりするので、気をつけるといいだろう。

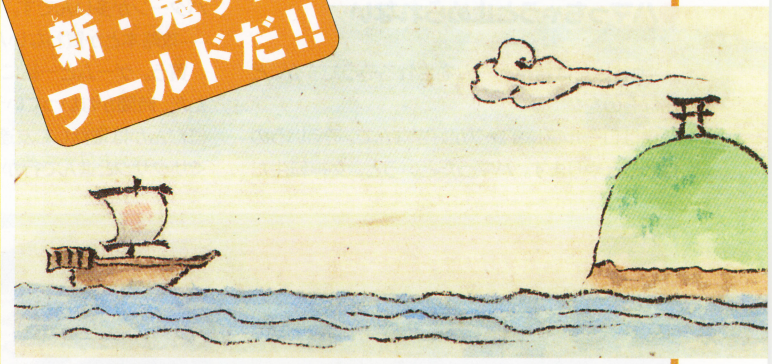


「見る」と何かを見つけることがある

見つけたものを「持ち物」に加えることも

全編紹介!! これが平成 新・鬼ヶ島ワールドだ!!

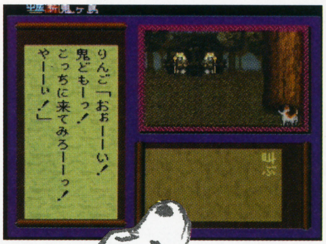
前編 ぜんぺん　一話 いちわ
りんごの巻のヤマ場



大きな川の側にある小さな村。その村の神社の境内の下にいるところを、おじいさんに拾われる。「りんご」と名づけられ、村人たちからもかわいがられて、すくすくと成長する。りんごの冒険の舞台はこの村の中。せまいのどかな村にも、いろんな事件が起こるのだ。

ついにこの村にも鬼が!!

都で暴れていた鬼達が、この村にもやってきた！ 気がつくと周り一面焼け野原。そして子供達は鬼にさらわれてしまう。突然、人間の言葉を話せるようになるりんご。この能力を使って、子供達を助けるのだ。

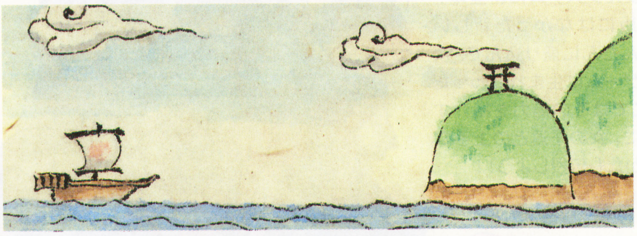


逃げ惑う人々に襲いかかる鬼達！

りんごの運命やいかに!?

前編 ぜんぺん　二話 にわ

まつのすけの巻のヤマ場



ひのえ様ゆかりの「宮水の泉」。その泉があるという伝説がある猿谷に住むまつのすけは、この泉を守る使命があるため、猿谷からは出られないしきたりがある。

それでも、ひのえ様のお告げを受けたまつのすけは、鬼退治へと旅立つ。まつのすけは、かなりスリル満点な事件に巻き込まれる。

長老が重い病気にさて、どうしよう

長老の病気は、万病に効くこの谷の温泉でも治らないらしい。谷のボスも、長老のことが気になって、いつにも増して機嫌が悪い

強敵！山姥からおうめちゃんを救え！

猛スピードで襲いかかる山姥。早く逃げないと食べられる！

おうめちゃん

猿谷のおうめちゃんが山姥に捕らわれた！ この事件が前半最大の難関。山姥の家に行くのも、家から逃げるのも、手に汗握る迫力のチェイスが繰り広げられるのだ。

後編 こうへん　三話 にわ

いよいよ後編に突入!!

おはなの巻のヤマ場

生まれ変わりの儀式のために、地上に上がっている乙姫の、身の回りの世話をしているキジ。乙姫とともに三話では、浦島太郎も登場。乙姫と浦島太郎は鬼退治の中心人物になる。

乙姫救出大作戦！

おはなが留守の間に、乙姫がましらの文吉に捕らわれた！ 乙姫を手土産に「龍」に取り入ろうとする文吉。おはな一人では、文吉にはかなわない。森の仲間に手伝ってもらって、文吉から乙姫を救い出そう。

乙姫救出作戦に適役なのはどっち？よく考えよう

適材適所

遂に登場!!

主人公、浦島ヶ浜の太郎

子供の頃に竜宮城へ行ったことがある、浦島ヶ浜の太郎。帰ってくると長い年月が過ぎていて、村人は皆知らない人ばかりだった。しかし今では、村人たちは太郎を我が子のように思ってくれている。

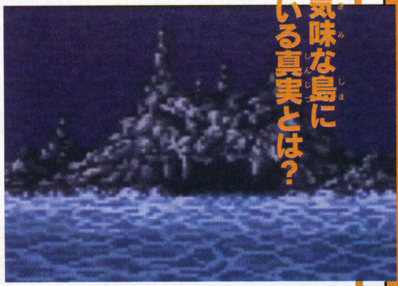
太郎はどんないきさつで鬼退治へ…？

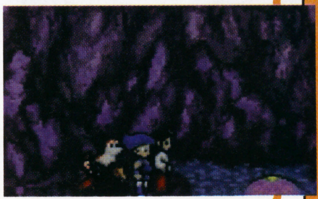
いよいよクライマックス!!決戦の時が訪れた。

そして第四話決戦へ!!

長い旅もいよいよ終わりに近づいた。この物語のラスト！ 鬼ヶ島での鬼退治の始まりだ。鬼ヶ島には鬼達との戦いだけでなく、さまざまな困難が待ち受けているぞ。ガンバってクリアを目指そう!!

この、不気味な島に隠されている真実とは？





クラゲのおしのを見つけよう。いろいろなアドバイスをしてくれるぞ！

攻略一口メモ

ミニゲームで事件解決！

事件を解決するために、ミニゲームに挑戦する場面がいくつかある。話の展開上、突然始まるものが多く、制限時間があったりする。十字ボタンやL・Rボタンなどを使う指示が、マークで表示されるので、覚えておこう。

時計 「制限時間あり」。点滅し始めると残りタイムがあとわずか

三角（黄） 点滅表示されるその印の方向に素早く十字ボタンを押す

時計（白） その印の方向に、十字ボタンで移動できる

ボタンマーク 普段は使わないボタンを使用する場合、そのマークが表示される

~ドキドキ指数120%の恋愛アドベンチャーゲーム!!~

同級生2

パソコンで大ヒットしたあの恋愛アドベンチャーゲーム「同級生2」が、書き換えシステムに新登場! パソコン版にはなかった新しい要素をふんだんに盛り込んで、より面白いゲームに生まれ変わったぞ! ここではその魅力を紹介すると同時に、女の子達との上手な付き合いかたも伝授しよう!!

●タイトル:同級生2●ジャンル:アドベンチャー●発売:バンプレスト
●商品番号:111074●価格:3000円●メモリ Fブロック:8 Bブロック:1

女の子との上手な接し方教えます!!

登場する女の子達はみんな個性的で、攻略法も様々。とにかく何度もヤリ込んで、まずは彼女達の行動パターンと性格をつかもう。それが恋を成就させるための近道だ!

彼女がいれば寒い冬でもあったかい!?

プレイヤーの分身となる高校3年生の男の子を操って、冬休みの間にカワイイ彼女をつくることがこのゲームの目的だ。

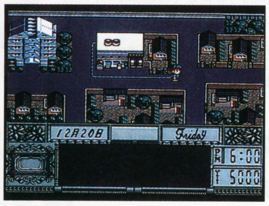
人間関係を把握する プロローグ編

まずは冬休み前の数日間を描いたプロローグからスタート。ウインドウに表示されるコマンドを選ぶことでゲームが進行するぞ。

コマンド選択式アドベンチャー。主人公と周囲の人々との関係を把握するのに最適だ。

会話で女の子のハートをつかむ メイン編

冬休みになると本編のメインに突入。ここではマップを移動しながら、各場所で出会った女の子と会話を交わしていくことになるのだ。



好みの女の子に出会ったら、相手に気に入られるように会話を進めてハートをつかめ!

まずは、女の子と仲よくなろう。そして・・・。

恋を実らせよう!!

イベントには告白やファーストキスなどもあるのだ! これはもう、登場する女の子全員と付き合うまではやめられないね!! また、一度付き合ったからといって、それでその子との関係を終わりにするのはもったいないぞ。いろいろなことを試してみれば、彼女の違う一面を見ることができるかもしれないよ。

この瞬間がたまらないのだ!

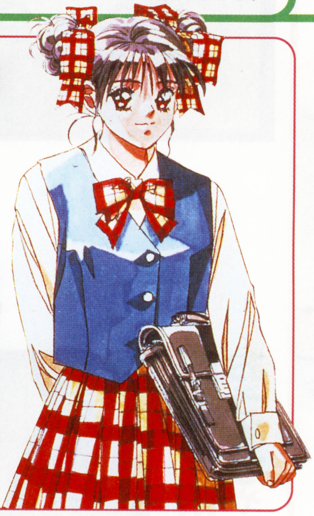
主人公を惑わす女の子達

女の子達はゲームの舞台となる八十八町の学園を中心に、いろいろな場所でキミが来るのを待っているぞ! ここではそんな女の子達の一部を少しだけ紹介しよう。

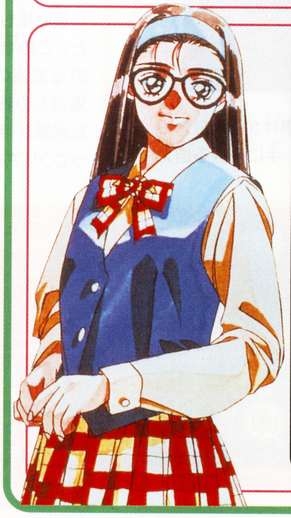
鳴沢 唯

小さい頃から主人公と1つ屋根の下で暮らしているこのゲームのヒロイン。クラスメートの「西御寺」にしつこく付きまとわれている。かわいい八重歯がチャームポイントだ。

主人公は彼女のことを「かわいい妹」としか見ていないが…



水野 友美



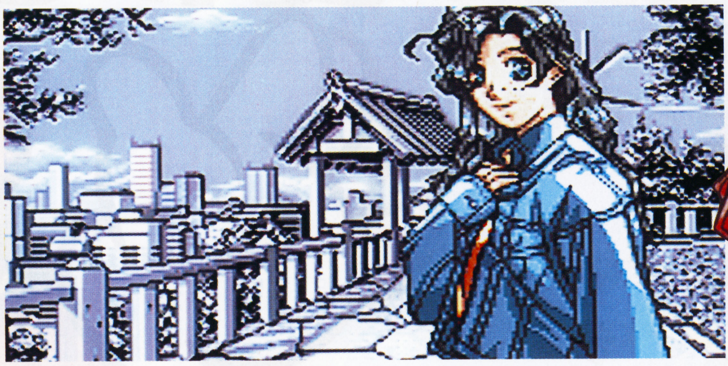
主人公の隣の家に住んでいる幼なじみ。クラスメートの「長岡芳樹」に弱みを握られ脅迫されている。そのことに気づいた主人公は、彼女のため一肌脱ぐことになるのだ。

読書が好きな八十八学園一の才女。主人公とはクラスメートの関係でもある

注目！南雲麻耶ちゃん大公開！！

恋の舞台は学校の中だけじゃないぞ！

この『同級生2』には、パソコン版では登場しなかったオリジナルキャラクターが登場する。それが、ここで紹介する「南雲麻耶」ちゃんなのだ。彼女は如月神社の巫女さんで、神主の祖父と２人で暮らしている。だから如月神社に行けば、かなり高い確率で会うことができるのだ。彼女のハートをモノにするためには、毎日マメに会いにいかなくてはならないぞ！



恋愛に興味はあるが、つい男嫌いのような行動をとってしまう。

この子に気をつけろ！！

敵？それとも味方!? 謎の人物・怒野ボツ子

性別と職業以外のすべてが謎に包まれているアヤシイ女の子。主人公を金銭的に苦しめる疫病神的存在だが、なぜか付き合いたい女の子のネタを教えてくれる親切な一面も。ちなみにこの子とも付き合うことができるので、興味ある人はチャレンジしてみよう。

ひと冬のメモリーをキミに・・・

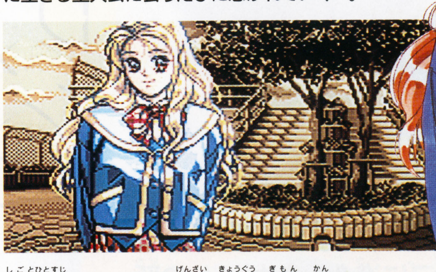
都築　こずえ

トラブルメーカーである主人公に憧れを抱いている、ちょっと変わった後輩の女の子。こずえの目には、なぜか主人公がステキな先輩に映るらしい…。

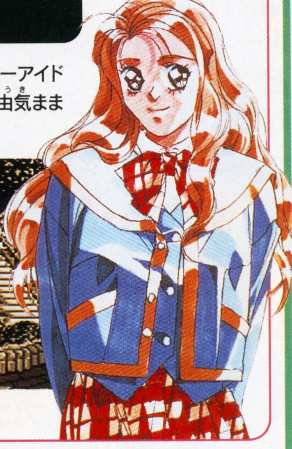
彼女と会話を交わしていると、無理やりデートの約束をさせられる

舞島　可憐

主人公のクラスメートにして、今をときめくスーパーアイドル。仕事のためほとんど登校できない彼女は、自由気ままに生きる主人公に会うたびに惹かれていく…。



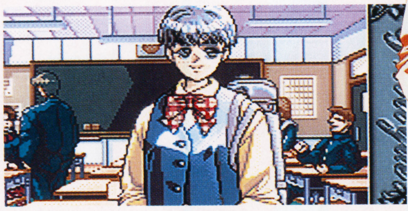
仕事一筋のアイドルだが、現在の境遇に疑問を感じている



篠原　いずみ

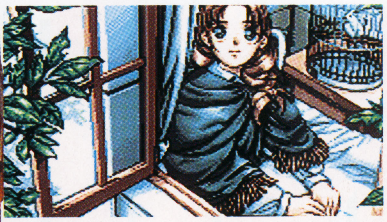
八十八学園弓道部の部長。篠原重工の社長令嬢でもあるが、ボーイッシュな外見のためそういった雰囲気は感じられない。主人公とは男友達のような間柄。

彼女にパフェをおごらされるところから仲が進展していくのだ



杉本　桜子

市民病院に長期間入院しているため、高校には一度も通ったことがないという18歳の少女。主人公が病院の窓辺にいる彼女を偶然見つけたところから交際が始まる。



市民病院に入院している病弱な少女。主人公と同い年だ

この他にも、たくさんのかわいい女の子達がキミとの出会いを待っているぞ！

98年任天堂が変わる そしてゲーム雑誌が変わる

ニンテンドウパワーの始動、N64ソフトの充実、そして、ゲームを変える新ハード・64DDの発売！次第に見えてきた任天堂のゲーム革命。だけど、まだまだこんなもんじゃない！98年にスタートする任天堂、新戦略の全貌は？

合い言葉は「つながる」「広がる」

ゲームが遊びがつながる

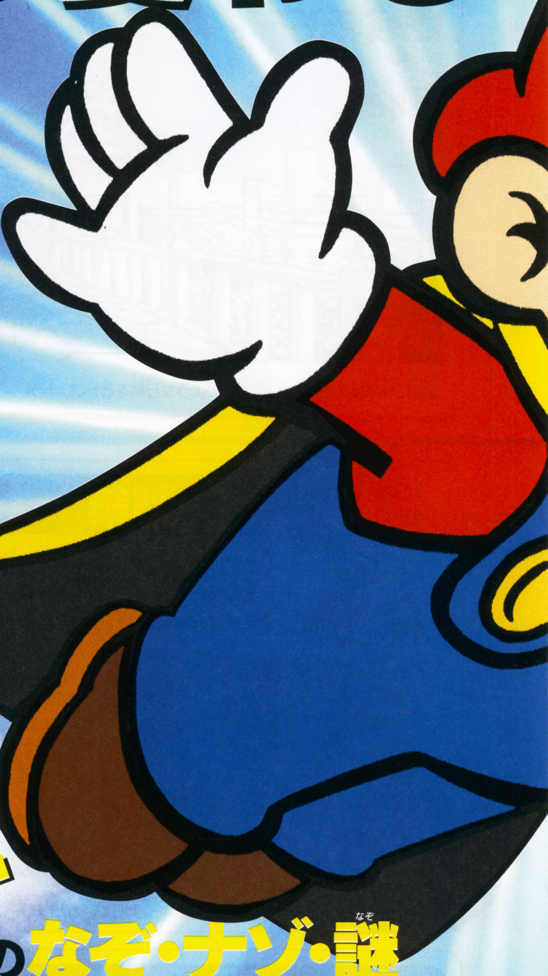
NINTENDO64が、64DDが、ゲームボーイが。任天堂のゲームマシンがひとつにつながる。ネットワークで全世界のユーザーがつながる。このときゲームは、ゲームを超える！

ゲームが遊びが広がる

ゲームとゲームがつながってかつてない遊びが誕生する。さらに自由に、クリエイティブに進化したゲームの新時代がやってくる！

さらに深まる楽しさのなぞ・ナゾ・謎

NINTENDO64向けのゲームが爆発的に増える？NINTENDO64対応のポケモンがまだまだある？おもしろコントローラパックにさらに新タイプが登場？ニンテンドウパワーのゲーム書き換えがローソン以外でもできる？ゲームボーイも64DDも、ニンテンドウパワーでゲームを書き換え？etc.



マンスリー NINTENDI

マンスリーNINTENDOパワーがゲーム雑誌に大革命を起こす！

大きく変わるのは任天堂ゲームだけじゃないぞ。
ゲームの変化に対応してゲーム雑誌も変わる！
任天堂ゲームの面白さ、楽しさを誌面いっぱいに盛り込んだ
新ゲーム雑誌が誕生。
その名も『マンスリーNINTENDOパワー』だ！
どんな雑誌になるのか、
その中身をちょっと紹介してみると…。

任天堂の新しいエンターテインメント構想を発信！

まもなくスタート！ 64DDを始めとする任天堂ゲーム大革命の楽しさを、毎号詳細レポート。これからの新ゲーム体験の秘密を、わかりやすく解き明かすのだ。

任天堂キャラクターと遊べる企画満載

マリオにゼルダ、ポケットモンスターなどなど、たくさんの任天堂エンターテイメントワールドの主役たち。そんな人気キャラクターたちに会いたくなったら、ページをめくろう。いつでも楽しくコミュニケートできるぞ。

ゲーム書き換えシステム「ニンテンドウパワー」のことならなんでもわかる

キミの町には、もうやってきた？ 任天堂の新しいゲーム提供チャネル「ニンテンドウパワー」の最速新作情報から、楽しい書き換え活用法まで。特製付録のSFメモリカセット用ステッカーもそろって、必要情報は完璧だ。

こんな雑誌だ

世界に広がるNINTENDO

地球サイズで遊び情報をGET！ NINTENDO 64にゲームボーイ、そしてまだまだ頑張るスーパーファミコンまで。任天堂ゲームの楽しさは全世界共通。そんな世界に広がる任天堂ファンたちが送信してくれる、ワールドワイドな遊び情報を満載。アメリカやヨーロッパの最先端エンターテインメント情報にわくわくしようぜ。

マリオやゼルダが続々コミックに登場

任天堂キャラクターたちの大活躍がコミックや読み物でも楽しめる。来春からのスタートに向けて、あっと驚く任天堂オフィシャルコミックの数々を連載準備中だ！

1998年春本格創刊に向けて

コパワー発進

創刊0号1月1日

秘密の名前を探り出せ！

チャレンジシークネーム

各番号の質問に答えて謎を解き、
プレゼントに応募しよう！

クイズに挑戦！

1番～7番までの7つの問題を解いてください。左のブロックにカタカナでその答えを書いてみましょう。

遊び方BOOKを読む

クイズの答えはこの遊び方BOOKに隠れています。わからなくてもこの本を探せば、きっと見つかるはず。

7つのキーワードを入手！

手に入れた言葉を全部左のブロックに当てはめましたか？　緑色の部分に入っている文字を上から順に読むとどんな言葉ができますか？　それが最終的な答えです！

隠された7つの文字で言葉を完成させよう!!

1 『がんばれゴエモン～きらきら道中～』に登場する、自称「正義の忍者」の名前は？

2 『ブレスオブファイアーII』に登場の棒殴りが得意な女の子の名前は？

3 『ファイアーエムブレム　紋章の謎』に出てくるタリス王国軍の隊長の名は？

4 『ときめきメモリアル～伝説の木の下で～』に登場。主人公の親友は誰？

5 ブロックを飛び越える得意技を持つ『スーパーボンバーマン3』のサポートキャラは？

6 『スーパーマリオワールド』で登場。マリオが出すボールの名前は？

7 『す～ぱ～ぷよぷよ ルルーのルー』で「おいッス！」が挨拶の元気のいい魔法使いは？

ラッキーチャンス！

PRESENT

SFメモリカセット
20名プレゼント!!

答えが分かったら急いで応募だ!!

〒105
東京都港区東新橋2－12－11
電池ビル8F
株式会社メディアファクトリー
NINTENDO　POWER
プレゼントクイズ係
なお当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。
締切　98年3月30日(当日消印有効)

NINTENDO POWER 公式遊び方BOOK VOL.1

書き換え全103タイトルの遊び方 取り扱い説明書

今書き換えができる103タイトルの取り扱い説明書がここに勢ぞろい。
書き換えたゲームで遊ぶときはもちろん、
何を書き換えるか迷ったときにも役立ててください。

取り扱い説明書ページの見方

メーカー名

書き換え価格
各ゲームの書き込み価格です。税抜き。

書き換えタイトル名

ゲーム略称

書き換えタイトル名カナ

お楽しみガイド
各ゲームのプレイの楽しさや面白さをガイドするコーナーです。

書き換えタイトルのジャンル

商品番号
この番号をMMSシステムに入力すると、そのまま書き込みたいゲームを注文できます。

書き換えタイトル名

メーカー名

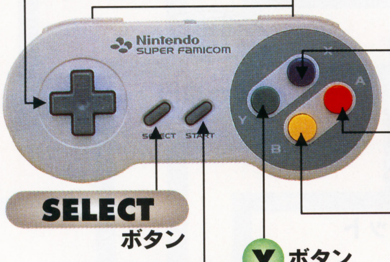
書き換え価格

商品番号

ゲーム容量
Fブロックはゲーム本体のデータを記憶するために必要なブロック数です。Bブロックはゲームの成績等をセーブするために必要なブロックです。

プレイの決め手
各ゲームの操作でもっとも大切な部分を、ここにまとめてあります。

スーパーファミコン コントローラーボタンの種類

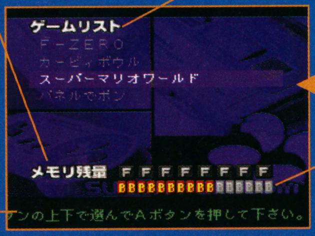


十字ボタン
L・R ボタン
X ボタン
A ボタン
B ボタン
Y ボタン
SELECT ボタン
START ボタン

ゲームの始め方

さあ!ゲームを選んでGO!!

●スーパーファミコンにSFメモリカセットを差し込んで電源をONにすると、下のようなメニュー画面が現れます。この画面で自分のプレイしたいゲームを十字ボタンの上下で選択してください。●選択後はAボタンで決定。ゲームを始めることができます。●また、違うゲームに切り替える場合は、一度電源スイッチを切り、もう一度メニュー画面でゲームを選択し直してください。



SFメモリカセット スタート画面

ゲームリスト
SFメモリカセットに書き込まれている全タイトルが表示されます。

メモリ残量
SFメモリカセットの空き容量がブロックで表示されています。明るく表示されているブロックが未使用のメモリブロックです。

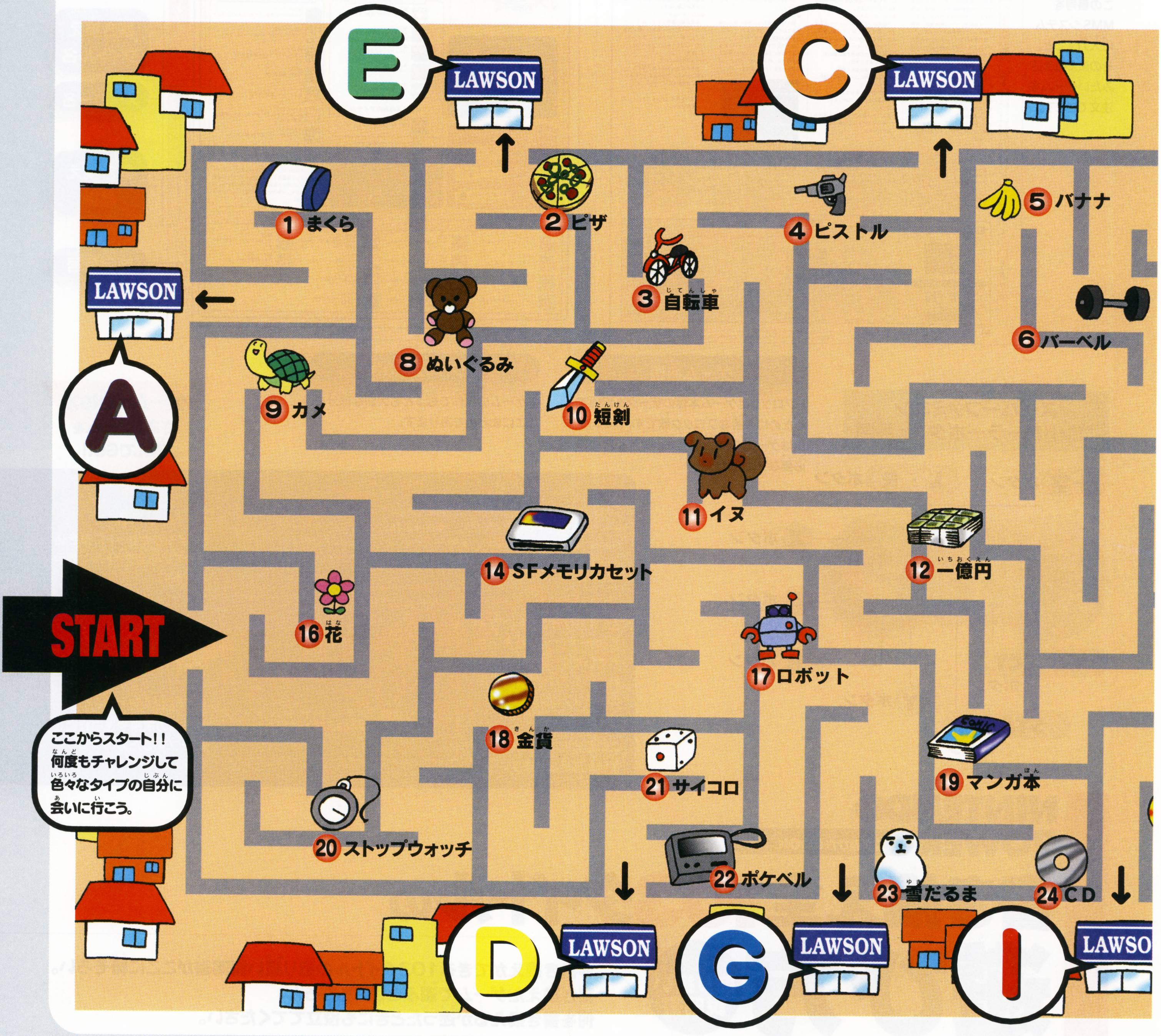
Bブロック
ゲームの成績や途中経過をセーブするためのブロック(全部で16)です。

この部分にはさまざまな情報が表示されます。

街を歩けばキミのベストマッチングゲームがわかる！

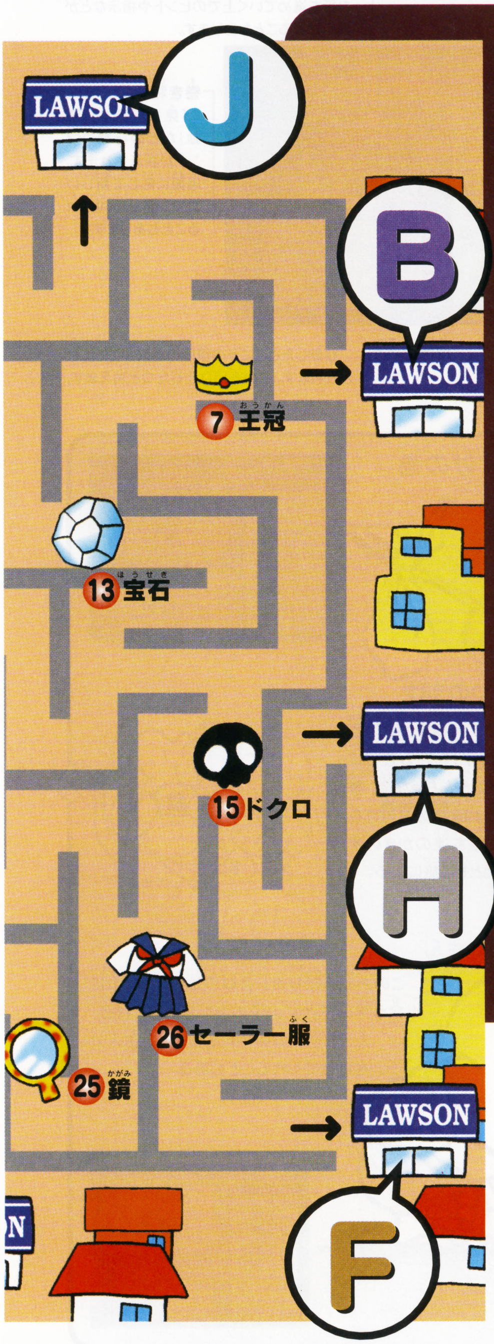
迷路タウンウォーク

迷路をたどってアイテムを拾い集めていけば、きっと好きなゲームに巡り会える!!



プレイガイド

やりかたはいたってカンタン。スタートから迷路をズンズン進んでいく。行く先々にはいろいろなアイテムが落ちている。アイテムを取れば道を先に進める。ただし取れるのは3つまでだ。また、キミが嫌いなアイテムは取ってはダメ。ゴール(LAWSON)のどれかについたらアルファベットを見る。すると、キミの性格にぴったりと合うゲームが見つかるぞ!



たどり着いたアルファベットの欄を見よ!
これがキミの性格にぴったりのゲームだ!!

迷子のご案内
何度やってもどのゴールにも行き着けないキミ……本をぱっと開き、そこにあるゲームがおすすめだ。

A 「あせらない、あせらない」
何事もリズムを大切にする
「マイペース派」のキミが
ハマるべきゲームはP26にある!!

B 「だまってオレについてこい!」
みんなを引っ張っていきたい
「リーダー派」のキミが
ハマるべきゲームはP106にある!!

C 「オレのライバルはダレだ!!」
戦いに安らぎを求める
「好戦派」のキミが
ハマるべきゲームはP52にある!!

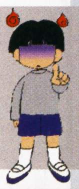
D 「人生は常に勝負!!」
耳に赤鉛筆を差している
「オヤジ派」のキミが
ハマるべきゲームはP230にある!!

E 「プリチーなものがチョ~好きなの!!」
夢みる瞳が潤んでる
「ファンシー派」のキミが
ハマるべきゲームはP46にある!!

F 「フットワークの軽さが自慢!」
根っこが軽けりゃ尻も軽い
「ナンパ派」のキミが
ハマるべきゲームはP180にある!!

G 「ピッチの調子が悪くてさぁ」
視線は未来、流行に乗り遅れたくない
「テクノ派」 のキミが
ハマるべきゲームはP190にある!!

H 「あそこのトイレに女の子の霊が・・・」
何げないものにまで霊感を感じる
「ホラー派」のキミへが
ハマるべきゲームはP204にある!!



I 「ふっ、凡人には分かるまい・・・」
自分のセンスがすべての
「ナルシスト派」のキミが
ハマるべきゲームはP156にある!!

J 「見よ!この鍛えられたボディを!!」
そんなマッチョな
「兄貴派」のキミが
ハマるべきゲームはP132にある!!

平成 新・鬼ヶ島 前編

任天堂 ●商品番号 108642●書き換え価格：3000円

ディスク時代に人気を博した昔話アドベンチャー「新・鬼ヶ島」の完全書きおろし版。今回は主人公たちの旅のお供をする三匹の動物たちのお話です。オリジナルもプレイできる完全保存版!!

Fブロック6 Bブロック1

ゲームの説明

このゲームは、昔話の「桃太郎」を主題にした、犬、猿、キジが主人公のアドベンチャーゲームです。この前編では、犬が主人公の第一話、猿が主人公の第二話を遊ぶことができます。本体にカセットを差し込み、電源を入れるとタイトル画面が表示されます。スタートボタンを押すと「もくじ」の画面が表示されます。

[初めて遊ぶとき]

初めて遊ぶときは、もくじには「一話一章」という項目が表示されています。それを選び、Aボタンを押すとゲームがスタートします。

[つづきから]

ゲームを途中でやめてセーブした場合、もくじに「つづきから」という項目が表示されます。それを選んでスタートすると、セーブしたところから続けて遊ぶことができます。

[クリアした章を遊ぶ]

このゲームは一話につき三つの章があり、新しい章に進むと、その章がもくじに追加されます。電源を切ってもこの記録は残りますので、一度遊んだ章は、いつでもまた遊ぶことができます。

[セーブする]

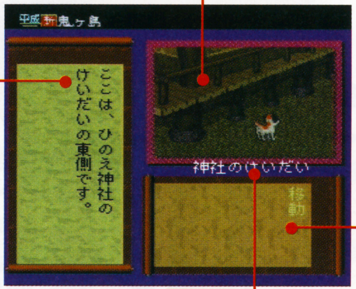
いろいろな場所に、このゲームの語り役をつとめる「いったいさん」の姿をしたお地蔵さんがいます。このお地蔵さんに話しかけると、「いったい」というコマンドが表示されます。このコマンドを選ぶと、そこまでのお話をセーブすることができます。ゲームを途中でやめる場合は、ここでセーブしてから電源を切ってください。

[記憶を消す]

もくじに記録されている章のデータと「つづきから」のデータをすべて消去します。遊んでいる途中で選択してしまわないように、十分注意してください。

画面の説明

ゲーム画面は、絵を表示する色紙、メッセージを表示する掛け軸、コマンドを表示する巻き物の３つの部分にわかれています。



色紙
お話の場面が表示されます。コマンドを選択すると、それに合わせて絵が変わります。お話を進めていく上でのヒントや指示などが表示されることもあります。

掛け軸
メッセージを表示します。「見る」を選んだときはその場所や人物の様子など、「話す」を選んだときはその会話を表示します。Aボタンで文字を送ることができます。

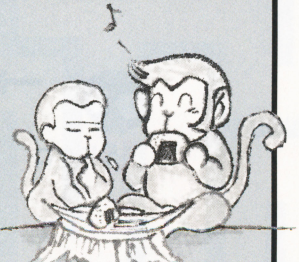
巻き物
「見る」「話す」「移動」などの行動コマンドが表示されます。場面に応じて新しいコマンドが追加されることもあります。

場所の名前
移動したときにその場所の名前がここに表示されます。この表示は少したつと消えます。

第二話　まつのすけの巻

まつのすけ

ひのえ様ゆかりの「宮水の泉」を守る猿谷に住む、やんちゃな猿。夢でひのえ様のお告げを聞き、友達のかきのすけとともに旅に出る。



いったいさん

このお話の語り役。各章の始めに、のちに出会う男の子と女の子のお話をしてくれる。たまにゲームの中にも登場し、主人公を助けてくれることもある。

登場人物

ある山間で生まれた不思議な男の子と女の子が、この世の悪を封じるために旅立ちます。このゲームは、その2人のお供をする犬、猿、キジの3匹の動物たちが、2人に出会う前のお話です。前編に登場する主人公をここで紹介しますが、他にもさまざまな昔話の人物がたくさん登場します。

第一話　りんごの巻

りんご

ひのえ神社の境内の下にいるところを村のおじいさんに拾われ、育てられる。心優しい、温和な小犬。のちに、夢でひのえ様のお告げを聞き、冒険に旅立つ。

マイペース派
のんびり遊びたいからって、一度解き終わった章に再挑戦。そのくせタイムアタックでやってみたりする。
P194へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：任天堂株式会社　TEL本社075-541-6113　東京サービスセンター03-3254-1647
大阪支店06-376-5970　名古屋営業所052-571-2506　岡山営業所086-252-2038　札幌営業所011-612-6930

©1997 Nintendo

Mr.メモリの 平成 新・鬼ヶ島 前編 お楽しみガイド

「平成 新・鬼ヶ島」と「新・鬼ヶ島」

鬼退治に行く男の子と出会う前の犬、猿、キジの3匹の、それぞれの物語が展開するわけだが、道中で起こるさまざまな事件に「花さかじいさん」や「ねずみの嫁入り」「三枚のお札」など、多くの昔話が登場。ユーモアに富んだ「裏昔話」的物語だ。

知らない人が多いと思うが、実はこのゲーム、かつて任天堂ディスクシステムで発売されたアドベンチャーゲーム、「新・鬼ヶ島」の外伝的な物語なのだ。

山へしばかりに行ったお爺さんが、光る竹の中から女の子を見つけ、川へ洗濯に行ったお婆さんが拾った不思議なおわんの中から男の子が生まれ、その2人が犬、猿、キジをお供に鬼退治に行くという物語だった。この3匹の動物たちが、今作の主人公として登場しているのだ。

この「新・鬼ヶ島」を知らなくても、各章の始めにいったいさんがあらすじを話してくれるので大丈夫。あとでこの「新・鬼ヶ島」も遊べるようになるのだが、ここだけの話、そのときに役立つヒントが、このあらすじの中に隠されているぞ。

いったいさんのお話は、とばさずに読もう

プレイの決め手

コントローラの操作

SUPER Famicom

●十字ボタン
- ・コマンドの選択
- ・「移動」する方向の選択
- ・操作モードでの主人公の操作

※X、Y、L、Rボタンは通常は使用しませんが、ミニゲームのときに使用することがあります。その際は画面に指示が出ますので、それにしたがって操作してください。

●スタートボタン
- ・ゲームを始める

※スタートボタンとセレクトボタンを同時に押すことで、各章の始めのいったいさんのお話をとばすことができます。

●Aボタン
- ・メッセージを送る
- ・コマンドの決定
- ・操作モードで巻き物を開く

●Bボタン
- ・コマンドのキャンセル

※操作モードで十字ボタンと一緒に押すと、走ることができます

ゲームの流れ

色紙の絵を見て、掛け軸に出てくるメッセージを読み、自分が行う行動を巻き物のコマンドの中から選択してゲームを進めていきます。ここでは基本のコマンドを説明していますが、この他にも場面に応じて「渡す」「聞く」などの新しいコマンドが増えるときがあります。

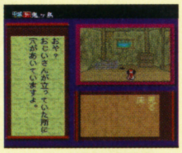
また、会話の途中でチャイム音が鳴るときがあります。これは、重要なヒントであるという合図です。

通常のモード

操作モード

色紙枠に、黄色い三角ではなく白い三角が表示される場所があります。そこでは「移動」コマンドが「歩く」に変わり、主人公を十字ボタンで直接動かして自由に歩き回り、気になる個所を調べることができます。

見る
まわりや人物の様子などを見ます。何かを発見することも。



取る
何かを見つけたときにそれを取り、アイテムとして持っておくことができます。

話す
画面内にいる人物と話をします。何回も話すと新しいことが聞けるかも。

移動
黄色い三角が色紙枠に表示され、その印のある方向に進むことができます。

見る
気になるところまで移動し、Aボタンを押します。いったい地蔵の前で使うとセーブすることができます。

話す
人物の前にいってAボタンを押すと、その人と会話をすることができます。

歩く
十字ボタンで自由に歩くことができます。

これが肝心！ミニゲーム

ゲームの途中で、通常のコマンド選択式ではなく、ミニゲームを解いてお話を進める場面になることがあります。アクションゲームや、謎解きクイズなどいろいろなミニゲームがあります。画面に表示される操作方法をよく読んで、挑戦してください。

おまけのお話も楽しめる

ゲームクリア後、エンディングのあとにリセットボタンを押してもくじを開くと、もくじの一番最後に「ディスク版・前編」という項目が増えているはず。これは、いったいさんが各章の始めに話していた、男の子と女の子が主人公の「新・鬼ヶ島」というお話です。仲間として、りんごやまつのすけも登場します。

平成 新・鬼ヶ島 後編

任天堂 ●商品番号 109444●書き換え価格：3000円

完全書きおろしシナリオの「平成 新・鬼ヶ島」の後編。後編だけでも遊べるけど、もちろんお話は前編からの続きです。オリジナルゲームもプレイできる!! 前後編あわせてコレクションにどうぞ。

Fブロック6
Bブロック1

ゲームの説明

昔話の「桃太郎」を主題にした、犬、猿、キジが主人公のアドベンチャーゲームです。この後編では、先に発売された「前編」の続きとして、キジが主人公の第三話と、鬼ヶ島での戦いに挑む第四話を遊ぶことができます。本体にカセットを差し込み、電源を入れるとタイトル画面が表示されます。スタートボタンを押すと「もくじ」の画面が表示されます。

[初めて遊ぶとき]

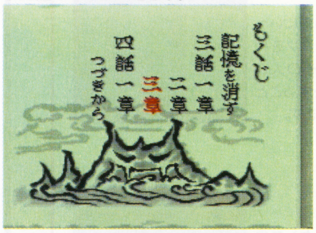
はじめて遊ぶときは、もくじには「三話一章」という項目が表示されています。それを選び、Aボタンを押すとゲームがスタートします。

[つづきから]

ゲームを途中でやめてセーブした場合、もくじに「つづきから」という項目が表示されます。それを選んでスタートすると、セーブしたところから続けて遊ぶことができます。

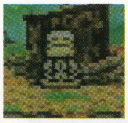
[クリアした章を遊ぶ]

このゲームは一話につき三つの章があり、新しい章に進むと、その章がもくじに追加されます。電源を切ってもこの記録は残りますので、一度遊んだ章は、いつでもまた遊ぶことができます。



[セーブする]

いろいろな場所に、このゲームの語り役をつとめる「いったいさん」の姿をしたお地蔵さんがいます。このお地蔵さんに話しかけると、「いったい」というコマンドが表示されます。このコマンドを選ぶと、そこまでのお話をセーブすることができます。ゲームを途中でやめる場合は、ここでセーブしてから電源を切ってください。



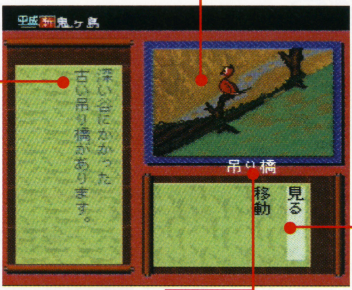
[記憶を消す]

もくじに記録されている章のデータと「つづきから」のデータをすべて消去します。遊んでいる途中で選択してしまわないように、十分注意してください。

画面の説明

ゲーム画面は、絵を表示する色紙、メッセージを表示する掛け軸、コマンドを表示する巻き物の３つの部分にわかれています。

色紙 お話の場面が表示されます。コマンドを選択すると、それに合わせて絵が変わります。お話を進めていく上でのヒントや指示などが表示されることもあります。



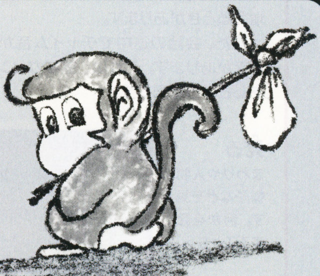
巻き物 「見る」「話す」「移動」などの行動コマンドが表示されます。場面に応じて新しいコマンドが追加されることもあります。

掛け軸 メッセージを表示します。「見る」を選んだときはその場所や人物の様子など、「話す」を選んだときはその会話を表示します。Aボタンで文字を送ることができます。

場所の名前 移動したときにその場所の名前がここに表示されます。この表示は少したつと消えます。

第四話　決戦の巻

りんご
心優しい犬。住んでいた村を鬼に襲われる。夢でひのえ様のお告げを聞き、鬼ヶ島へ向かう。

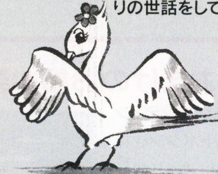


まつのすけ
ひのえ様ゆかりの「宮水の泉」を守る猿谷に住んでいた猿。ひのえ様のお告げを受け、りんごたちに出会う。

登場人物

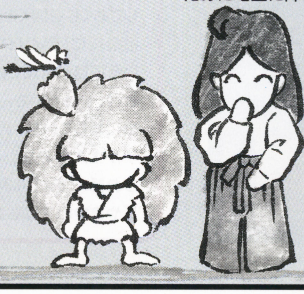
「後編」で登場する主人公たちです。道中でさまざまな昔話の登場人物たちの助けを得ながら、「前編」で登場した犬のりんごと猿のまつのすけ、そしてお供となる男の子と女の子にも出会い、いよいよ鬼ヶ島での決戦を迎えます。

第三話　おはなの巻

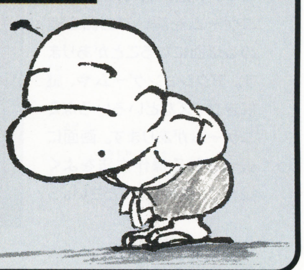


おはな
竜宮城の乙姫の身の回りの世話をしているキジ。

乙姫
この世の悪を封じ込める「玉手箱」を守る者。玉手箱が開いてしまったことで甦ってしまった悪を、再び封じるために地上に降り立つ。



太郎
浦島の浜に住む少年。亀を助けたことで「玉手箱」を預かるハメになり、乙姫と出会う。



いったいさん
このお話の語り役。各章の始めに、次の章までのあらすじを話してくれる。たまにゲームの中にも登場し、主人公を助けてくれることもある。

マイペース派
やっと後半か〜。あれ、「乙姫」って誰だっけ？ そんなに重要なキャラだった？
女の子の名前だけど、
P130へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：任天堂株式会社　TEL本社075-541-6113　東京サービスセンター03-3254-1647　Ⓒ1997 Nintendo
大阪支店06-376-5970　名古屋営業所052-571-2506　岡山営業所086-252-2038　札幌営業所011-612-6930

Mr.メモリの 平成 新・鬼ケ島 後編 お楽しみガイド

男の子と女の子の出生の謎にせまる！

「前編」で、各章の始めにいったいさんが語ってくれた男の子と女の子の物語。のちに、りんごたちがお供となる2人である。お爺さんが山で、光る竹の中から見つけた女の子と、お婆さんが川で拾った不思議なおわんの中から生まれた男の子。

さて、2人はなぜ、そんなふうにして生まれてきたのだろう？

第三話では、キジのおはなの物語が展開すると同時に、この2人の出生の秘密が明らかになる。玉手箱を封印するために地上に降り立った竜宮城の乙姫と彼女に仕えるキジのおはな、そしてその玉手箱を受け取っていた浦島の浜の太郎。お爺さんとお婆さんに拾われて、ながくし村で生まれ育った2人の子供と、この太郎と乙姫のあいだに、いったいどんな関係があるのか？

「桃太郎」をベースに様々な昔話をミックスした、まさに「新昔話」な物語が展開するこのゲーム。お供となった犬、猿、キジの背景だけでなく、鬼を倒す男の子と女の子の裏エピソードまで語られるとは驚きである。

物語はいよいよクライマックスに突入

プレイの決め手

コントローラの操作

●十字ボタン
- ・コマンドの選択
- ・「移動」する方向の選択
- ・操作モードでの主人公の操作

※X、Y、L、Rボタンは通常は使用しませんが、ミニゲームのときに使用することがあります。その際は画面に指示が出ますので、それにしたがって操作してください。

●スタートボタン
- ・ゲームを始める

※スタートボタンとセレクトボタンを同時に押すことで、各章の始めのいったいさんのお話をとばすことができます。

●Aボタン
- ・メッセージを送る
- ・コマンドの決定
- ・操作モードで巻き物を開く

●Bボタン
- ・コマンドのキャンセル

※操作モードで十字ボタンと一緒に押すと、走ることができます

ゲームの流れ

色紙の絵を見て、掛け軸に出てくるメッセージを読み、自分が行う行動を巻き物のコマンドの中から選択してゲームを進めていきます。ここでは基本のコマンドを説明していますが、この他にも場面に応じて「取る」「聞く」などの新しいコマンドが増えるときがあります。

また、会話の途中でチャイム音が鳴るときがあります。これは「ここは重要なヒントです」という合図です。

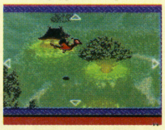
見る
まわりや人物の様子などを見ます。何かを発見することも。

移動
このコマンドを選ぶと、黄色い三角が色紙枠に表示され、その印のある方向に進むことができます。また、白い三角が表示される場合がありますが、その場所では主人公を十字ボタンで直接操作して、Aボタンで気になるところを見たり、人物に話しかけたりすることができます。

通常のモード

話す
画面内にいる人物と話をします。何回も話すと新しいことが聞けるかも。

操作モード



いざ！鬼退治

鬼が登場すると、巻き物に「戦う」が表示されるときがあります。このコマンドを選ぶと戦闘が始まります。鬼と戦うのは男の子です。他の仲間たちは男の子をサポートしてくれます。戦闘中は「攻撃」「仲間」「体力」の3つのコマンドが表示されます。

鬼は直接攻撃の他に、ルーレットの動きに影響を与える術も使ってきます。

攻撃 攻撃名が記されたルーレットを回し、止まったところがその回の攻撃方法となります。これを男の子と鬼側が交互に繰り返して決着をつけます。なお、男の子側は仲間達がランダムで自動的に援護してくれます。

仲間 援護して欲しい仲間を1人選べます。仲間の役割は以下の通りです。（下段は攻撃時の自動援護の効果）

女の子	（ある場所で宮水を手に入れているとき）体力を全快してくれる（3回まで） 体力が少し回復する
りんご	一定の確率で、2回攻撃できる 男の子側のコマンドがすべて「当たる」系になる
まつのすけ	一定の確率で、鬼の術の効果を消す 体力が少しだけ回復する
おはな	戦闘から逃げる ルーレットの動きが遅くなる

体力 男の子の体力の最大値と現在の値を表示します。

鬼の術一覧表

でたらめの術	ルーレットの動きがランダムになる
めかくしの術	ルーレットの文字が暗くなる
逆回しの術	ルーレットが逆に回る
早回しの術	ルーレットの動きが速くなる
最悪の術	男の子側のルーレットがすべて「はずれ」系になり、鬼側のルーレットがすべて「当たる」系になる。

これが肝心！ミニゲーム

ゲームの途中で、通常のコマンド選択式ではなく、ミニゲームを解いてお話を進める場面になることがあります。アクションゲームや、謎解きクイズなどいろいろなミニゲームがあります。画面に表示される操作方法をよく読んで、挑戦してください。

おまけのお話も楽しめる

ゲームクリア後、エンディングのあとにリセットボタンを押して、もくじを開くと、一番最後に「ディスク版・後編」という項目が増えているはず。これは、おはなたちではなく、男の子と女の子が主人公の「新・鬼ケ島」というお話です。「前編」をクリアした際に同じく遊べるようになる「ディスク版・前編」の続きです。

同級生2

バンプレスト｜●商品番号　111074●書き換え価格：3000円

パソコンで大ヒットを飛ばしたあの恋愛アドベンチャーゲーム「同級生2」が遂にスーパーファミコンに登場！オリジナルキャラクター・グラフィック・シナリオ等を追加した、新しい同級生の世界が展開します！

Fブロック8
Bブロック1

ゲームの説明

ゲームの目的は、登場する女の子と恋を実らせること。多数の登場人物の中で主人公と恋に落ちるのはどの女の子か？そのすべてはプレイヤーである、あなたの行動しだいです。

[章について]

ゲームは3つの章に分かれています。

●プロローグ
このゲームに登場する主なキャラクターの紹介を兼ねたミニアドベンチャーが展開します。冬休み前の数日間を描いているこの章は、ほぼ一方通行でストーリーが進んでいくようになっています。

●メインゲーム
このゲームの本編です。冬休みが始まるとこの章に突入します。ここでは、マップを移動し、各場所で出会った女の子達と会話を交わしていくことになります。好みの女の子に出会ったら、相手に気に入られるように会話を進めましょう。

●エンディング
物語が結末を迎えます。結末は本編でとった行動により様々に変化します。

[初めてゲームをする場合]

「プロローグ」の名前入力画面から始まります。名前は最初「りゅうのすけ」になっています。名前を変えたい時は、まずBボタン、または画面下部の矢印にカーソルを合わせ、Aボタンで文字を消します。そして十字ボタンで文字を選択し、Aボタンで入力します。名前が決定したらスタートボタン、またはカーソルをENDに合わせてAボタンを押して下さい。

[二度目以降にプレイする場合]

二度目以降にゲームをスタートさせると、メニュー画面が表示されます。メニューには以下の5つの項目があります。

●プロローグ
ゲームを「プロローグ」を含めた最初から始めることができます。

●データロード
ここを選択するとロード番号が出ますので、任意の番号を選んで下さい。以前にセーブした所からゲームを再開することができます。

●メイン
「プロローグ」を飛ばして本編の「メインゲーム」から始めることができます。

●ガールズルーム
攻略済みの女の子のグラフィックを見ることができます。クリア後に追加されます。

●ミュージックルーム
同級生2で使われている音楽が聞けます。これもクリア後に追加される項目です。

[選択肢について]

本編である「メインゲーム」では、選択肢が表示されるパターンが2種類あります。1つは主人公が移動したい時などに自分の意志で表示させる「パターン1」。もう1つは会話の途中で自動的に選択肢が表示される「パターン2」です。

●パターン1
移動の時などに使用する選択肢は、Bボタンを押すことで表示されます。

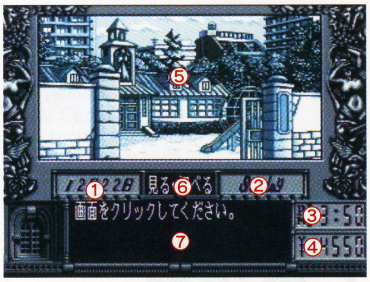
●パターン2
会話を進めていると突然表示されます。相手の質問に対する答えや、自分から質問したいことを選択肢の中から選ぶことになります。選んだ選択肢により、相手の好感度やその後の結末が変化します。

[アイコンについて]

「アイコンで画面をクリックして下さい」とメッセージが表示された時は、グラフィック画面を直接アイコンでクリックするとゲームが進行します。

画面の見方

ゲーム画面

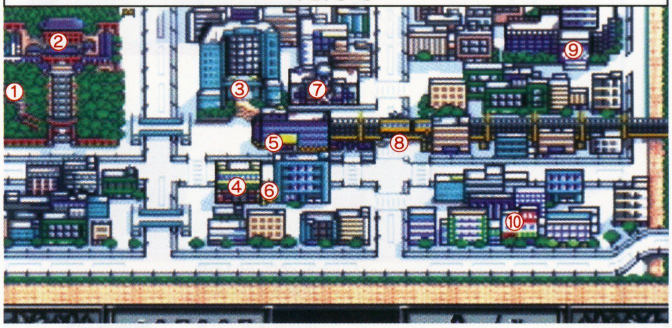


①現在の日付が表示されるエリアです。
②現在の曜日が表示されるエリアです。
③現在の時間が表示されるエリアです。
④現在の所持金が表示されるエリアです。
⑤メイングラフィック、マップ、サブマップなどが表示されるエリアです。
⑥マップ画面ではサブマップを開くスイッチになります。また、アイコンを使用するときには「動詞」が表示されます。
⑦メッセージウインドウです。あなたがとった行動の結果が文章でこのエリアに表示されます。

サブマップ画面

サブマップ上では場所と建物がシンボル化されています。各シンボルに十字ボタン、またはYボタンでカーソルを合わせると、その名称が表示されます。そのときに決定ボタン(Aボタン)を押すと、その場所まで瞬時に移動することができます。ただし八十八学園の校舎内では、サブマップを開くことができませんので、この操作を実行することができません。

如月町



①高台　②如月神社　③ステーションホテル　④ゲーセン　⑤工事現場
⑥芸能プロダクション　⑦スタジオATARU　⑧如月駅　⑨TV局　⑩BIG FOX

八十八町

⑩白蛇ケ池公園　⑪八十八学園　⑫西御寺の家　⑬八十八海岸　⑭八十八駅
⑮マンション　⑯旅行代理店　⑰いずみの家　⑱コンビニ　⑲洋子の家　⑳市民病院
㉑芳樹の家　㉒可憐の家　㉓友美の家　㉔八十八公園　㉕主人公の家　㉖あきらの家
㉗花園保育園　㉘？？？の家　㉙テニスコート　㉚こずえの家　㉛天道のアパート
㉜ファーストフード

ナンパ派
↓
同級生を買う動機ってまさに動機優先(しゃれ)だと思うんだ。書き換えでかわいいあいつに会えるんなら安い買い物？
↓
P176へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社バンプレスト　TEL03-3847-6320　©エルフ1995 ©BANPRESTO 1997

同級生2 お楽しみガイド

SFC版オリジナルキャラ「麻耶」ちゃんに注目！

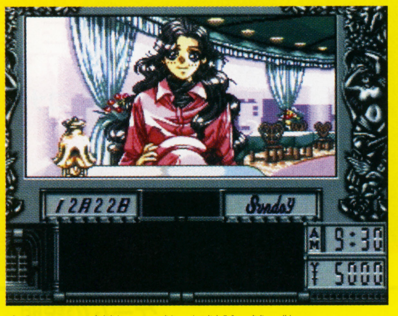
このスーパーファミコン版『同級生2』には、パソコン版にはいなかったオリジナルキャラクターが登場する。それが右の写真の超カワイイ女の子「南雲麻耶」ちゃんなのだ。

如月町の高台で偶然出会うことになる麻耶ちゃんは、高校を中退し実家の如月神社で巫女さんの仕事を手伝っている。仕事三昧の日々を送っているため「普通の女の子」としての自由な生活に憧れているのだが、巫女の仕事を放ってはおけずに悩んでいる……。そんな麻耶ちゃんの悩みを解決したいと思ったキミは、ぜひこの『同級生2』をプレイしてほしい。

ここで麻耶ちゃんと仲良くなるためのアドバイスを1つ。

「相手にされなくても、毎日しつこく会いに行くこと！」

彼女は厳格な祖父に躾けられているためか、主人公に会うと男嫌いのような態度を取る。しかし恋愛に興味がない訳ではないので、何度も会いに行けば必ず心を開いてくれるはずだ。麻耶ちゃんと会える場所はもちろん如月神社。ただし時々他の場所へ移動することがあるので注意！

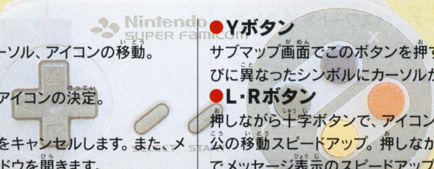


麻耶ちゃんの年齢は18歳。主人公と同い年なのだ

きめて プレイの決め手

ゲームの遊び方

コントローラの操作



●**十字ボタン**
キャラクター、カーソル、アイコンの移動。

●**Aボタン**
コマンドの決定、アイコンの決定。

●**Bボタン**
選択したコマンドをキャンセルします。また、メイン画面でウインドウを開きます。

●**Xボタン**
マップ画面でサブマップ画面を呼び出します。

●**Yボタン**
サブマップ画面でこのボタンを押すと、押すたびに異なったシンボルにカーソルが合います。

●**L・Rボタン**
押しながら十字ボタンで、アイコンおよび主人公の移動スピードアップ。押しながらAボタンでメッセージ表示のスピードアップ。

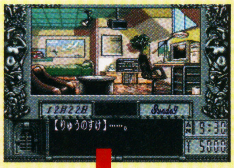
●**スタートボタン**
タイトル画面でゲームをスタートさせます。

プロローグの遊び方

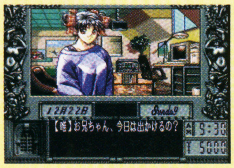
プロローグはコマンド選択式のアドベンチャーです。メッセージウインドウに表示されるコマンドを選ぶことによってゲームが進行していきます。基本的にいろいろなキャラと会話などを行うことによってコマンドの選択肢が変化していき、その場所でしなければならないことを済ますと次のシーンに移ることができます。

メインゲームの遊び方

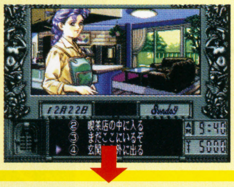
メインゲームは主人公が自分の部屋にいる状態でスタートします。それでは主人公と行動を共にしながらゲームの遊び方を見ていきましょう。



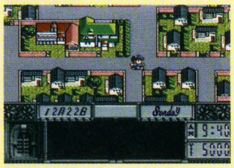
部屋を出るには、まずアイコンを唯ちゃんの口に合わせて会話を行います。その後、Bボタンで選択肢を表示させてリビングを選びます。



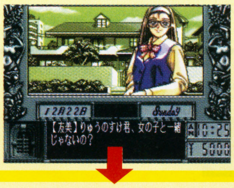
リビングに移動したら再びBボタンを押して選択肢を表示させます。ここでやっと「外に出る」のコマンドが現れ外に出られるようになります。



自宅から外に出るとマップ画面に切り替わります。マップ画面では主人公のキャラクターを操作して、いろいろな場所に行って下さい。



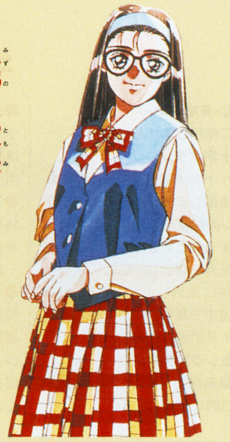
移動場所でカワイイ女の子に出会うことがあります。逆に、嫌なやつに出会うこともあるでしょう。また、誰にも会えないこともあります。



ある特定の時間に特定の場所へ行くと、イベントが発生することがあります。イベントによって女の子と仲良くなれることがあります。

登場する女の子達

▶**鳴沢 唯**
8歳の時から主人公と同居しているこのゲームのヒロイン。チェック柄のリボンとカワイイ八重歯がチャームポイント。



▶**水野 友美**
主人公の隣の家に住んでいる幼なじみ。主人公が通っている八十八学園の同級生でもある。読書好きの才女だ。

▶**都築 こずえ**
図書室で会えるちょっと変わった性格の女の子。八十八学園の1年生で、以前から主人公に興味を持っていたらしい。

これ以外にも多数の女の子が登場します。

同級生2
バンプレスト
商品番号 SHVC-A88J 111074
●書き換え価格：3000円

悪魔城ドラキュラXX

コナミ ●商品番号 469017●書き換え価格：1000円

大ヒットした「悪魔城ドラキュラX」の世界観をそのままに、マルチストーリー、マルチエンディングを採用。全7ステージ構成、裏ステージ有り。

Fブロック4 Bブロック0

ゲームの説明

タイトル画面が現れたら、剣型のカーソルをNEW GAMEに合わせてAボタンを押すと、ゲームが始まります。以前プレイした場所からスタートするにはPASSWORDを選択して、パスワード入力画面に切り替えてください。

［オプション設定］

オプション設定では、コントローラのボタン設定を3タイプの中から選択できます。また、SOUNDの項目では、ゲーム中の音をステレオかモノラルのどちらかにすることができます。

［プレイヤーアウトについて］

プレイヤーキャラが敵に触れたりしてダメージを受けるとライフが減ります。ライフがなくなるか、床のない場所に落ちるとプレイヤーアウトになります。

［コンティニュー＆パスワード］

プレイヤーの残り数が0の時にアウトになるとゲームオーバー画面が表示されます。ここでコンティニューを選ぶと、ゲームオーバーになったステージの最初から再スタートします。一方、パスワードを選ぶとそのステージのパスワードが表示され、ここでスタートボタンを押すとゲームが終了します。

コントローラの操作

●L・Rボタン
特に使用しません。

●十字ボタン
タイトル画面で主人公の移動に使用します。左右入力でステージの前後に移動。下方向に入力することでしゃがみます。階段を昇る場合は、階段の下で上方向に入力します。また、階段の途中で降りる時は十字ボタン下＋Bボタンを押します。

●セレクトボタン
初期画面で、メニューの選択を行う時に使用します。

●スタートボタン
ゲームの開始や選択画面での決定、ゲーム中のポーズに使用。

●Xボタン
特殊攻撃のアイテムクラッシュを使用します（ただし、ハートが一定数ないと使えません）。

●Aボタン
特に使用しません。

●Bボタン
ジャンプするのに使います。1度押すと通常のジャンプ、素早く2度押すとバック転ジャンプをします。また、十字ボタン上下＋Bボタンで、階段への飛び乗り・飛び降りができます。

●Yボタン
敵を攻撃するのに使用。Yボタンだけ押した場合はムチ攻撃を行います。また、サブウエポンアイテムを持っている時に、十字ボタン上＋Yボタンでアイテム攻撃を行います。

画面の見方

サブウエポンアイテム
所持しているサブウエポン（短剣・斧・クロス・聖水・懐中時計・鍵）の種類を表しています。

ライフメーター
赤いメーターが主人公のライフを、青いメーターがボス敵のライフを示しています。

通常画面

このゲームは、いくつかのステージで成り立っています。各ステージは複数のエリアに分かれており、最終エリアにはボス敵が待っています。プレイヤーは主人公ベルモンドを操り、ムチやアイテムで敵を倒しながら進みます。そして、ボスエリアの敵を倒して、魔力の玉を入手するとステージクリアとなります。

ハートの持ち数
持っているハートの数を示しています。最大99個までのストックが溜められます。

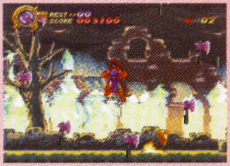
プレイヤーの残り数
プレイヤーキャラ（主人公ベルモンド）の残り数を表示。これが0になるとゲームオーバー。

ポーズ中画面

スコア

通常アイテム＆サブウエポンアイテムについて

アイテムはロウソクを壊したり、敵を倒すと出現し、取るだけで効果のあるものと、サブウエポンとして使えるものがあります。サブウエポン使用にはハートが必要になり、一定数以上のハートを持っていると、特殊攻撃のアイテムクラッシュが使えます。また、サブウエポンは1度に1種類しか持てないので、他のものを取ると入れ換わります。

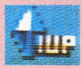


●ハート　サブウエポンの使用回数が増える。大小の2種類がある。

●食べ物　ライフを完全回復する。ステージ中の壁の中などに隠されている。

●ペンダント　取った瞬間に、画面内にいる敵（ただしザコのみ）を全滅させる

●透明薬　取ると、一定時間無敵状態になる。この間は体当たりで敵を倒せる。


●1UP　プレイヤーキャラ（主人公ベルモンド）の数が1つ増える。

●短剣　投げると水平に飛ぶ剣。威力は小さいがスピードは速い。消費ハート数は1。

●斧　斜め前方に飛び、弧を描いて落ちる。威力は高い。消費ハート数は1。

●クロス　一定距離を飛んでから戻ってくる。威力は高い。消費ハート数は1。

●聖水　床や壁に当たると一定範囲が燃え上がる。威力は低い。消費ハート数は3。

●懐中時計　一定時間、画面内にいる敵の一部の動きを遅くする。消費ハート数は5。

●鍵　通常では開かない扉を開くことができる。1度扉を開くとなくなってしまう。

ホラー派
↓
……武器商人の店の前にて一言、「ああ、開くの十時か！（悪の十字架！）」これはイケる！
↓
P232へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：コナミ株式会社　TEL03-3432-5526　©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Mr.メモリの 悪魔城ドラキュラXX お楽しみガイド

この奥深さがプレイヤーを熱くする！

緻密かつ複雑、そして秀逸。
そんな言葉が似合うゲームが、「悪魔城ドラキュラXX」だ。そもそもディスクシステム専用ソフトとして発売された「悪魔城ドラキュラ」の流れを踏襲して作られたこのシリーズは、第一作目のテイストを脈々と受け継いできた。そしてそれがスーパーファミコンに到達した時に生まれたのが本作品なのだ。そうしてできたこのゲームは、ムチで敵を倒しつつ進んでいき、最終的にはステージボスと戦うというだけの単純な内容ながら、多くの人気を獲得した。それはなぜか？　答えは簡単。システムは単純だが、ステージの配置や敵の出現・攻撃パターンなどがトリッキーで緻密に作られており、プレイヤーのクリア意欲を刺激するからだ。人間だれでも難関が目の前にあれば、それをクリアしてやろうという闘志を１度は燃やしたことがあるだろう。その心意気に火をつけるほど練り込まれたステージと強敵たちがこのゲームをさらに面白いものにしているのである。

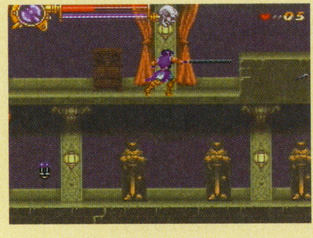
目の前の難関への挑戦こそが、このゲームの醍醐味だ

プレイの決め手

4つの鉄則を覚えておこう

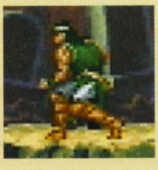
①怪しい場所はムチで攻撃

このゲームでは、ステージ中の各所にアイテムや隠しステージへの入り口が隠されている。そこで、いかにも怪しそうな場所があったら、そこをムチ攻撃で調べてみよう。思わぬ隠しステージへ行けることもあるかも…?!



②石化や呪いに注意

敵の中には呪いや石化などの特殊攻撃を仕掛けてくる者もいる。これを受けるとピンチになるので対処法を覚えよう。



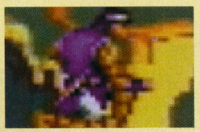
●呪い
一定時間の間、動きが鈍くなる。時間がたてば自動的に解ける。

●石化
石にされ、身動きできなくなる。全操作ボタンの連打で石化が解ける。

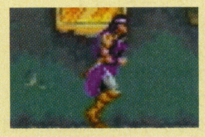
③特殊操作をマスター

このゲームでのプレイヤーキャラは、通常の行動のほか、特殊な操作によるアクションも行える。これを覚えておくと先々のステージでの進行がラクになる。一見、派手なだけのアクションに見えるが、使い道は十分。特に対ボス戦でのバック転ジャンプは必須なのだ。

●バック転ジャンプ
Bボタンを素早く2回押すと、後方宙返りジャンプを行う。敵の放った弾や突進を避けたりする時に重宝する。



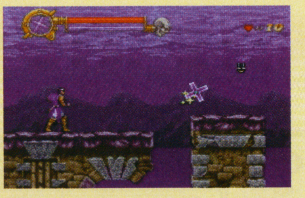
●階段に飛び乗る
Bボタン＋十字ボタン上で階段に飛び乗り。Bボタン＋十字ボタン下で階段の途中から飛び降りる。



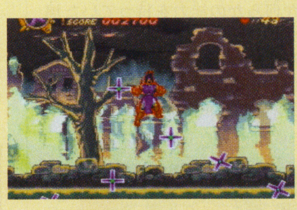
●向き固定移動
前後移動やジャンプをする時にYボタンを押したままにしておくと、プレイヤーキャラの向きが固定される。

④アイテム攻撃はここ一番で使う

サブウエポンによるアイテム攻撃は強敵以外には使用せず、温存しておこう。特に大量のハートを一気に消費するアイテムクラッシュは対ボス戦以外では、極力使わないこと。そうしないと、いざという時にハートがなくなり、ムチ攻撃だけで戦う羽目になってしまうからだ。



●アイテム攻撃
少量のハートを消費してサブ武器で攻撃する方法。装備はクロスがオススメ。



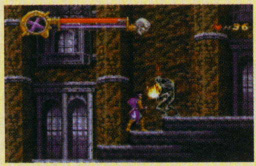
●アイテムクラッシュ
アイテム攻撃(通常)の約10倍のハートを消費する特殊攻撃。威力は絶大。

ステージ紹介

このゲームのステージは全7ステージとなっているが、実は分岐ルートで隠されたステージもいくつかある。しかも、どのルートを辿ったかによって、エンディングが変わってくるのだ。

STAGE1
ドラキュラ伯爵の手下の怪物によって破壊され、燃える街が舞台。

STAGE2
悪魔城の城門を経て、城内に入るステージ。敵がやや強くなる。



STAGE3
城中央部の大広間での戦い。甲冑姿のアーマーナイトなどが登場。

キャラクター紹介

●リヒター・ベルモンド
正義感が強く、屈強なヴァンパイア・ハンターの主人公。

●アネット
リヒターの恋人。ドラキュラ伯爵に連れ去られている。

●マリア
アネットの妹。姉同様に囚われ、悪魔城に幽閉される。

●ドラキュラ伯爵
すべての邪悪の根元である魔物。宿敵ベルモンド一族への復讐のため、アネットとマリアをさらう。

悪魔城ドラキュラXX
コナミ
商品番号 SHVC-ADZJ 555983
●書き換え価格：1000円

カービィボウル

任天堂●商品番号 468371●書き換え価格：1000円

ゴルフとビリヤードの要素をあわせ持った、ちょっと不思議なボールアクションゲーム。
ボールになったカービィが、飛んで跳ねて転がってカップを目指す。
2人対戦モードではかけひきが楽しい点取り合戦。

Fブロック3　Bブロック4

ゲームの説明

カセットをスーパーファミコンに差し込み、電源スイッチをONにしてください。タイトル画面が現れたらスタートボタンもしくはAボタンで画面を進めます。

[1PLAY GAME]

1コースから順番にクリアしていき、8コースまでクリアするとデデデ大魔王との対戦に臨めます。各コースは8つのホールで構成されており、8ホールの合計打数がそのコースでのスコアになります。

『カービィボウル』では、ゴルフと違い、最初からカップは表示されていません。マップ中の敵キャラクターにぶつかることで、敵を星に変えていきます。そして最後に残った敵がカップに変わるのです。このカップにカービィを入れることでコースクリアです。

●メンバー登録

初めてプレイする時は、ネームエントリー画面で自分の名前を作成、登録する必要があります。十字ボタン上下で「NEWMEMBER」を選びAボタンで決定します。

名前の登録はAボタンを押しながら十字ボタンでえんぴつを操作して行います。また、えんぴつ以外に、あらかじめ用意されたスタンプを押して登録することもできます。LかRボタンでスタンプを選び、Aボタンを押すことでスタンプします。

●バイタリティ

バイタリティの変化は以下の通りです。

○球を打つ(−1)
○敵キャラクターを1匹クリアするか、カップインをする(＋1)

●ストック

スタート時プレイヤーには持ち球が3個与えられ、バイタリティを全部使いきるか、コース外へボールを落としてしまうと1個ずつ失っていきます。全てのボールを失うとゲームオーバーとなります。

[2PLAY GAME]

先攻から順番に1打ずつ交代でプレイしていきます。1P側がクリアした星はピンク色になり、2P側は黄色になります。自分の星(ポイント)に相手のボールがぶつかると、相手の星になって、星の色も入れ換わってしまいます。2人用ゲームのスコアはこのポイント制になっており、8ホールの合計ポイントが高い方がそのコースでの勝者となります。

どちらかがカップインしてプレイ中のホールを終了するまでは、星は何度でも色を変えることができます。ポイントに関係なく、そのホールでカップインした方が次のホールでの先行になります。

●バイタリティ

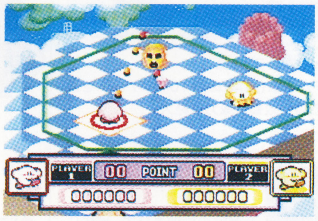
バイタリティの変化は以下の通りです。

○6つでスタートします。
○球を打つ(−1)
○相手のボールにぶつける(相手−1)
○エリア外に落ちてしまう(−2)
○カップインする(＋2)
○バイタリティが0になると1回休みとなり、次から4つの状態でスタートします。

なお、2PLAY GAMEには球数の制限はありません。

●能力の交換

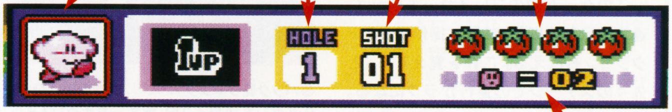
相手が何らかの能力を持っていた場合、相手のボールにぶつかることによって、その能力を奪うことができます。お互いに何らかの能力をもっている場合は、お互いの能力を交換することになります。



画面の見方

●カービィ…プレイヤーです。ボールになって転がります。
●ガイドライン…カービィの進む球筋を表します。
●敵キャラクター…全て倒してホールに入れるとステージクリアです。
●インフォパネル…プレイヤーの状態を表します。

1PLAY GAME用インフォパネル



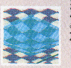
① 能力を手に入れるとここに表示されます
② ダメージを受けたり敵キャラクターをクリアすることで増減します
③ スタート時ボールは3個です。持ち球が無くなるとゲームオーバーです。

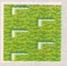
2PLAY GAME用インフォパネル

① 能力を入手したり能力が入れ換わった状態を表示します。
② それぞれのワクに6つ与えられます。0になると1回休みとなります。
③ プレイ中のトータルスコアがここに表示されます。

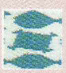
ヤクモノについて

ホールには様々なしかけのパネル「ヤクモノ」が用意されています。上手く使えば、少ないショット数でホールインすることもできます。


池
水が満たされていて落ちると困難です。スイッチがあれば水を出したり消したりできます。


芝
このパネルの上を転がると、矢印の方向に曲がってしまいます。

キックパネル
どんな角度からボールが飛んできても、このパネルに当たると矢印の方向に進みます。


ターンテーブル
スイッチを押すとパネルがグルグル回りだし、ボールを転がしてしまいます。

トランポリン
ボールがこの上ではずむと、より高く跳ね上がります。

ダメージゾーン
このパネルの上にボールがのるとバイタリティが1つ減ります。

バンカー
砂がしきつめられていて、ボールの勢いを止めてしまいます。

コンベアー
コンベアーの終点までボールをひたすら運んでいきます。

エアカーテン
この上にボールがのると、風の力でふわふわ吹き上げられてしまいます。

ワープパネル
ボールがパネルからパネルへ瞬間移動します。三角矢印のついたワープパネルはその方向に、矢印の無い赤いパネルは入った時の進行方向と同じ向きに出ていきます。

ダッシュパネル
パネルの上にボールがのると矢印の方向に向かって球が急加速します。パネルの上にのっている時間によって加速力が違います。また、パネルに当たる角度によって加速する方向も変わります。

ファンシー派

転がる姿がたまらなくキュートだって？ でも転がされているカービィはたまらないんじゃない？

P178へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：任天堂株式会社　TEL本社075-541-6113　東京サービスセンター03-3254-1647　©1994 HAL LABORATORY INC./Nintendo
大阪支店06-376-5970　名古屋営業所052-571-2506　岡山営業所086-252-2038　札幌営業所011-612-6930

Mr.メモリの カービィボウル お楽しみガイド

カービィボウルのスピンテクニック

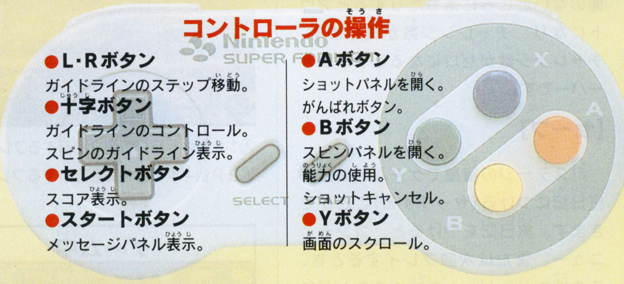
真っ直ぐにカービィを打つだけではぶつけられない敵でも、あるテクニックを使えば星に変えられる。ボールは、右に回転させて転がすと右に弧を描くように曲がる。また、下向きなら手前に戻る。この、ボールをスピンさせるテクニックを『カービィボウル』にも応用するのだ。

操作は簡単。ショットパネルを開き、十字ボタンで赤いバーを左右に動かす。中央から左に寄るほど強い左スピン、右に寄るほど強い右スピンがかけられるぞ。さらにフライショットの場合は、左右のスピンを決めた後、上下に動く緑色のマーカーをAボタンを押して止める。するとマーカーの止まった位置によって、トップスピンとバックスピンがかかるのだ。中央から上に寄るほど強いトップスピン、下に寄るほど強いバックスピンになる。スピンを上手に使えば、普通のショットではとてもぶつけられない敵キャラクターも星にできる。ただし、実際にどのくらいのスピンをかけると、カービィがどんな動きをするのかについては、何度もプレイして体で覚えるしかない。

スピンを上手に使えば、一度に何匹もの敵を星にできる！

プレイの決め手

カービィショットのコントロール



コントローラの操作

●L・Rボタン
ガイドラインのステップ移動。

●十字ボタン
ガイドラインのコントロール。スピンのガイドライン表示。

●セレクトボタン
スコア表示。

●スタートボタン
メッセージパネル表示。

●Aボタン
ショットパネルを開く。がんばれボタン。

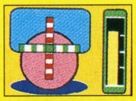
●Bボタン
スピンパネルを開く。能力の使用。ショットキャンセル。

●Yボタン
画面のスクロール。

画面のスクロール
Yボタンを押したまま十字ボタンで、上下左右に画面を移送して、敵の数や位置、そのホールの地形を確認します。

スピンパネルでスピンの設定
ボールにスピンを加えた場合に、どのような球筋をえがくのかをガイドラインで確認できます。

ショットパワーの決定
スピンの決定を行うと、すぐにパワーメーターが作動するので、ショットしたいポイントでAボタンを押してパワー決定をして下さい。



能力の使用
能力を持つ敵を倒し、コンディションパネルに取った能力が表示されている時に、Bボタンを押すことで能力を使うことができます。ボールが動いている時に使いたいポイントでBボタンを押して下さい。

ガイドラインの設定
ボールをショットする前に、球筋を表したガイドラインを十字ボタンでコントロールして狙いを定めます。

上キー／フライ
左右キー／左右方向
下キー／ゴロ
(さらに下を一回押すと長めのゴロガイドライン)

ショットパネルでスピンの設定
Aボタンでショットパネルを開き、ボールをショットします。まず、ボールにどれくらいのスピンを加えられるのかを決定しますが、ゴロとフライでは少し操作が違います。

●ゴロ
十字ボタンの左右でバーを操作して、ボールに横回転のスピンを加えます。

●フライ
動くマーカーをAボタンで決定して、ボールに前後回転のスピンを加えます。バーを操作して横回転のスピンと組み合わせることもできます。

がんばれボタン
ショットした後転がっている間にAボタンを押すと、ボールが「がんばれ」って普通の状態よりもよくはずむようになります。
また、ゴロショットやトップスピンの状態でフライショットすると、水面をバウンドすることができますが、バウンドの直前にタイミング良くAボタンで距離をのばすことができます。

（フローチャート）
画面のスクロール（Ⓨ＋十字）→ ガイドラインの設定（十字）→ スピンパネルでスピンの設定（Ⓑ＋十字）→ ショットパネルでスピンの設定（Ⓐ）→ ショットパワーの決定（Ⓐ）→ ショット → 能力の使用（Ⓑ）／がんばれボタン（Ⓐ）

カービィの能力

能力を持つ敵を星にすると、能力が手に入ります。取った能力はコンディションパネルに表示されます。能力は全部で10種類あります。コース外に落ちるか、バイタリティがなくなると能力を失います。

ハイジャンプ
より高く飛び上がることができます。

パラソル
落下するのを十字ボタンで制御できます。ブレーキの役目にもなります。

スパーク
普通は破せない障害物を壊すことができます。

ホイール
使った瞬間から加速して、水やバンカーの上も通過することができます。

ストーン
使ったその場で静止できます（斜面ではすべり落ちてしまいます）。

フリーズ
水面を凍らせながらすべることができます。

トルネード
十字ボタン左右で進行方向をゆっくりと曲げて進むことができます。

ニードル
ストーンと違い、斜面でも静止することができます。

バーニング
一定時間、急加速して距離が延びます。バンパーで跳ね返ります。

ユーフォー（制限時間10秒）
十字ボタン左右で進行方向を直角に曲げながら一定の高度を飛ぶことができます。バンパーに当たると能力は終了になります。

カービィボウル
任天堂
商品番号 SHVC-CG 468371
●書き換え価格：1000円

がんばれゴエモン〜きらきら道中〜

コナミ｜●商品番号 468959●書き換え価格：1000円

KONAMI

ゴエモン2をベースとしたサブゲーム満載のバラエティアクション。
サブゲームは全部で５種類。
もちろん大好評の プレイヤーチェンジシステム搭載だ。

Fブロック6 F F F F F F F F
Bブロック4 B B B B

ゲームの説明

タイトル画面で「旅に出る」を選ぶと旅に出発します。「遊技場」を選ぶと、ミニゲーム（ボス対戦ステージ）が楽しめるモードに突入します。「サウンドセレクト」を選ぶとサウンドの設定が行えます。

[ゲームの流れ]

ゲームの目的は惑星インパクトを救うことですが、インパクトは４つの惑星により強固にガードされています。そのため、まずはゴエモンたち４人のキャラを操って、４つの惑星をクリアしなくてはなりません。４つの惑星のうちのどこからでもプレイできますが、惑星ごとにプレイするキャラが決められています。

４つの惑星をすべてクリアすると４人のキャラが合流し、そこから先はプレイヤーチェンジが行えるようになります。

[4つのステージ]

各惑星には複数のステージが用意されており、それらは４種に分類されます。

●町ステージ
買い物やセーブ、情報の入手を行います。

●道中ステージ
次のステージへの道を開くため進みます。

●城ステージ
敵の城へ潜り込み敵を追いつめます。

●ボス対戦ステージ
追い詰めたボスと「ミニゲーム」で対戦。

[ミス＆ゲームオーバー]

敵の攻撃や仕掛けに当たるとライフが減ります。ライフがなくなったり地面のないところに落ちたりするとアウトになり、チャレンジ数が減ります。チャレンジ数がゼロになるとゲームオーバーです。

[セーブ]

町ステージの宿屋でゲームの進行を旅日記につける（セーブする）ことができます。旅日記をつけると、コンティニュー、または次回プレイするとき、その続きからゲームを始めることができます。

主なアイテム

	お金です。取ると小判は１枚５両、大判は１枚50両入ります
	大入り袋。取るとゴエモンたちのチャレンジ数が１つ増えます
	だんごです。取ったその場でライフが１目盛り回復します
	金、銀、銅の招き猫を３つ揃えると、ライフゲージが増えます
	おにぎりです。ライフがなくなった時、自動的に３目盛り回復
	みのです。仕掛けや敵から受けるダメージを１回だけ防ぎます
	三度笠です。敵が放つ弾から受けるダメージを１回防ぎます

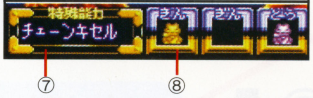
画面の見方

画面下のフレーム

Ⓐ1Ｐ側キャラの情報を提示するフレーム
Ⓑ2Ｐ側キャラの情報を提示するフレーム

ゲーム中

ポーズ中



①使用中のウエポンを表示しています
②現在持っている持ち金を示しています
③プレイヤーの残りチャレンジ数です
④ライフゲージ。全部なくなるとアウト
⑤現在持っているアイテムを示しています
⑥残り時間。ゼロになるとアウトです
⑦特殊能力です。入手すると表示されます
⑧１つの惑星内で入手した招き猫を示す

エリアマップ画面

プレイヤーは、各惑星のエリアマップに提示 されているステージを選択してゲームを進めていくことになります。スタート時、選択できるステージは１つだけですが、そのステージをクリアすると次のステージへ移動できる道が開けて、他のステージを選択できるようになります。

①町ステージです。特定の条件を満たさないとクリアできない場合があります
②道中ステージです。ゴールまで進んで狸の置物を破壊するとステージクリアです
③城ステージ。ここにいるボスまでたどり着くと、ボス対戦ステージに移行します
④バツマークは、そのステージを完全にクリアしたことを示しています
⑤ステージクリアで開けた道を示します

各キャラの武器と特殊能力の種類

	ゴエモン	エビス丸	サスケ	ヤエちゃん
メインウェポン	**黄金キセル** キセルで叩きます。十字ボタンの上を押すと上方を攻撃できます	**魅惑のリボン** リボンで正面を攻撃。ボタンを押し続けると攻撃が持続します	**波動くない** 振り回した「くない」から出る波動で敵を真っ二つにします	**くのいちの剣** 剣で攻撃。ジャンプ中十字ボタン下＋Ｙボタンで下突き攻撃が可能
サブウェポン	**小判投げ** 前方にまっすぐ飛びます。使用すると持ち金を１両消費します	**正義の手裏剣** 前方に直進。十字ボタン下を押し伏せて撃つと、地面をはいます	**花火爆弾** 前方に爆弾を投げます。敵に当たるかしばらくすると爆発します	**ヤエバズーカ** 前方にバズーカ砲を撃ちます。使用すると持ち金を１両消費します
サブウェポン	**波動小判（ため撃ち）** 敵を貫通する小判が３方向に飛びます。持ち金を５両消費します	**反射手裏剣（ため撃ち）** カベなどに当たると反射して移動方向を変える手裏剣を放ちます	**大花火爆弾** 花火爆弾よりも広い範囲を攻撃することができる爆弾を投げます	**ロックオン・バズーカ（ため撃ち）** 照準が合った敵にホーミング。複数の敵を攻撃することができます
特殊能力	**チェーンキセル** チェーンが伸びブロックに刺さるとぶら下がります。そのとき十字ボタンで移動、Ｂボタンでジャンプします	**バレリーナドリル** バレリーナに変身します。変身後、十字ボタンやＢボタンで、体当たりしたブロックを壊すことができます	**くないカベのぼり** カベの方向へ十字ボタンを押しながらＹボタンを押すとカベに張り付き、十字ボタンの上下で昇降します	**人魚変化の術** 十字ボタンで水中を移動し、Ｙボタンで一定距離加速します。加速中、体当たりで敵を倒すことができます

ファンシー派
→あるときはリボンひらひら新体操、またあるときはかれいなバレエの舞い。超おちゃめなエビス丸は生きたファンシーグッズです。
→P80へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：コナミ株式会社 TEL03-3432-5526 ©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Mr.メモリの

がんばれゴエモン〜きらきら道中〜 お楽しみガイド

ミニゲームのココに注目！

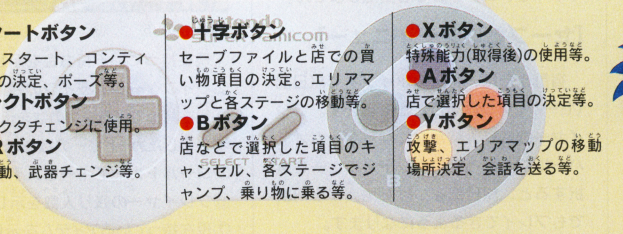
スーファミ版ゴエモンの最終作であるこの「きらきら道中」は、ついに地球を飛びだし、舞台を宇宙に移した。このゲームで注目したいのは、ゲーム中に用意されているミニゲームが、いつでも自由に遊べるようになっている点だ。ミニゲームは全部で４つも用意されており、最高４人まで同時に楽しめるようになっている。ミニゲームの中で特にオススメなのは、なんといっても「バンジー真剣白刃取り」だ。宇宙基地からなぜかバンジージャンプで落ちてくる敵ロボットの刀を、地上にいるゴエモンインパクトを操って真剣白刃取りをするという、とんでもなくバカバカしいゲームなのだが、これがアツい！　一瞬のタイミングのズレが刀キャッチの成否を左右し（ちなみに失敗するとインパクトが真っ二つ）、また刀を受け止めてもボタン連打が遅いと、バンジージャンプの反動で宇宙に連れ出され撃破されてしまうのだ。友達がたくさん集まったとき、みんなで最高に盛り上がれるぞ！

キャッチが遅いとインパクトが真っ二つ！

プレイの決め手

キャラ共通アクションとミニゲームの操作

コントローラの操作



●スタートボタン
ゲームスタート、コンティニューの決定、ポーズ等。

●セレクトボタン
キャラクタチェンジに使用。

●L・Rボタン
惑星移動、武器チェンジ等。

●十字ボタン
セーブファイルと店での買い物項目の決定。エリアマップと各ステージの移動等。

●Bボタン
店などで選択した項目のキャンセル、各ステージでジャンプ、乗り物に乗る等。

●Xボタン
特殊能力(取得後)の使用等。

●Aボタン
店で選択した項目の決定等。

●Yボタン
攻撃、エリアマップの移動場所決定、会話を送る等。

町、道中、城ステージの操作

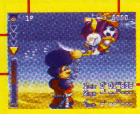
ボタン	状況	操作
十字ボタン	通常時	移動
十字ボタン	扉の前	出入り
十字ボタン	水中	泳ぐ
↓＋B	乗り物の前	乗り物に乗る
↑＋B	乗り物搭乗	乗り物を降りる
＋Yボタン	通常時	攻撃
ため押し	サブウェポン装備時	ため攻撃系サブウェポン発射
A＋L＋R	2Pプレイ時	ひょうたん移動
Bボタン		ジャンプ
Xボタン		特殊能力
L・Rボタン		ウェポンの切り換え

バンジー真剣白刃取りの操作

真剣白刃取りで刀を受け止めて、宇宙に連れ出される前に刀を折ればボスにダメージ。ゲージ１の一番下が光ったときに刀を止めて、ゲージ２のパワーを満タンにすると刀が折れます

●刀を止める
十字ボタン上

●パワーをためる
A・Bボタン交互に連打

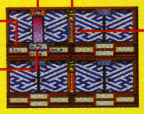


ふすまのぞきクイズ合戦の操作

ゲージのパワーを満タンにすると、閉まっていくふすまが止まります。その後ふすまの向こうで通過したモノがなにかを４つの中から選んで答えます。

●答えセレクト
十字ボタン

●パワーをためる
A・Bボタン交互に連打

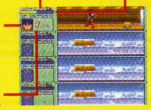


からくりサバイバルレースの操作

ゴエモンインパクトを操り、ボスより早くゴールすればクリア。障害物のシャッター　ーは、その上に描かれた方向指示通りに十字ボタンを押すと開きます。

●シャッターの操作
十字ボタン

●スピードアップ
A・Bボタン交互に連打



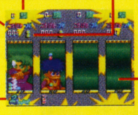
超対戦ぱずるだまの操作

２個１組で落ちてくる「ぱずるだま」を、落とせなくなるまで積み上げてしまうとゲームオーバーです。「ぱずるだま」は同じ色の「おおだま」を縦、横、カギ型に３つ以上並べると消えます。小さい「こだま」はとなりで「おおだま」が消えると「おおだま」に変身します。２連鎖以上で消すと、敵に「こだま」を送って攻撃します。

●移動
左右…十字ボタン←→
下に落とす…十字ボタン

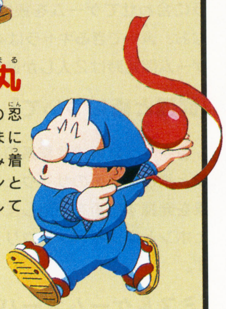
●回転
右回り…A・Yボタン
左回り…Bボタン

●攻撃するプレイヤーの選択
L・Rボタン



キャラクター名鑑

ゴエモン
ご存じこのゲームの主人公。ちゃきちゃきの江戸っ子で、ケンカっ早いのが玉にキズ



エビス丸
自称「正義の忍者」。いつのまにか江戸に住み着き、ゴエモンと生活を共にしている

サスケ
伊賀の物知りじいさんが作った「からくり忍者」。硬派で人を疑うことをまったく知らない

ヤエちゃん
世間を騒がす怪事件を隠密に捜査、解決する「秘密特捜忍者」の一員。ゴエモンたちのお姉さん的存在。

がんばれゴエモン〜きらきら道中〜

コナミ

商品番号 SHVC-A4GJ 468959

●書き換え価格：1000円

がんばれゴエモン3

KONAMI

コナミ｜●商品番号 398764●書き換え価格：1000円

ゴエモン大活劇がネオ大江戸を舞台に始まる。もちろん、あの「ヤエちゃん」も大活躍！巨大メカの「3Dステージ」や超迫力の「パニックステージ」がさらにゲーム展開を盛り上げる。

Fブロック4　Bブロック4

ゲームの説明

このゲームは町で情報やアイテムを集めながら、アクションステージで敵を倒していくアクションアドベンチャーです。

[ゲームスタート]

カセットをセットしパワースイッチを入れるとタイトル画面が表示されます。そこでプレイモードを十字ボタンの左右で選択し、スタートボタンで決定します。

[プレイヤーチェンジ]

セレクトボタンを押すとプレイヤーチェンジができます。ボタンを押すたびにキャラが変わるので、プレイしたいキャラに合わせてゲームを続けてください。なお、選択できるキャラは4人いますが、ゲーム開始時は2人しか選べません。

[武器と術について]

各キャラは直接攻撃系のメインウェポンと飛び道具系のサブウェポン、特殊効果を発揮する術を使用します。特定のウェポンと術はイベントクリアで入手します。

[ミス＆ゲームオーバー]

プレイヤーはライフ制です。敵の攻撃や仕掛けに当たったり穴に落ちたりするとライフが減り、ライフゲージがなくなると1回アウトになります。そしてプレイヤーがすべてアウトになり残り人数がゼロになるとゲームオーバーです。なお、ライフゲージとプレイヤーの残り人数は各キャラ共通になっていますので、プレイヤーをチェンジしても変化しません。

[セーブとコンティニュー]

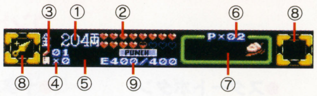
宿屋または、特定のポイントで旅日記（セーブ）をつけることができます。プレイヤーの残り人数がなくなりゲームオーバーになったときにコンティニューを選択すると、旅日記をつけた地点から何度でもプレイできるようになります。

主なアイテム

	通貨。お金は5両、小判は10両、大判は50両入ります
	巻物。10個集めるとゴエモンとサスケの術が1回使えます
	だんご。その場でライフゲージが1目盛り回復します
	浮輪。持っていると水の上に浮かんで泳ぐことができます
	銀の招き猫。4つ集めるとライフゲージが1目盛り増える
	おにぎり。ライフがなくなると、その時点で3目盛り回復
	かさ。敵や仕掛けが発射した弾を1回だけ防いでくれます
	からくりウォーカーの燃料ゲージが一定量回復します

画面の見方

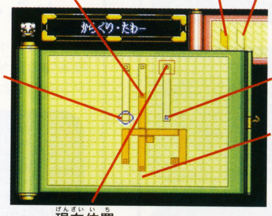
画面下のゲージ



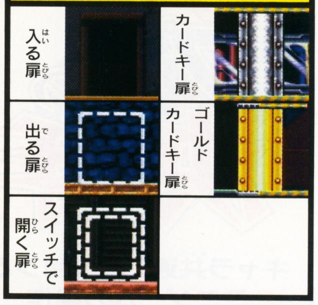
①現在持っている持ち金を示しています
②ライフゲージ。ライフの残量を示す
③現在持っている巻物の数を示しています
④入手したカードキーの数を示しています
⑤ゴールドカードキーを入手すると表示
⑥プレイヤーの残り人数を示しています
⑦現在持っているアイテムを示しています
⑧左が1P右が2Pの使用ウェポンを表示
⑨ウォーカーの使用武器と燃料の残量です

アクションステージのマップ

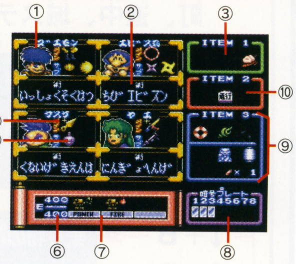
アクションステージでXボタンを押すと現在位置が表示され、「これ象くん」を見つけるとマップの全体図が表示されるようになります。続けてAボタンを押すと、今いる場所の裏側のマップを見ることができます。なお、ステージ上の特定の扉はカードキーがないと開きません。



アクションステージの扉



サブ画面



①プレイヤー　②術　③アイテム
④ウェポン　⑤サブウェポン
⑥からくりウォーカーの燃料
⑦からくりウォーカー特殊攻撃アイテム
⑧入手した暗号プレートの数
⑨持っているだけで効果のあるアイテム
⑩特殊アイテム

各キャラの武器と術の種類

	ゴエモン	エビス丸	サスケ	ヤエちゃん
メインウェポン	**黄金キセル** 相手を叩いて攻撃。特定のイベントをクリアすると、キセルの先が伸びるチェーンキセルにパワーアップします。	**フラフープ** フラフープを回して左右に攻撃。特定のイベントをクリアすると、上方向にも攻撃できる本場のフラフープが入手できます。	**くない** 忍者の武器くないで相手を斬ります。特定のイベントをクリアすると、衝撃波の出るくないにパワーアップします。	**くの一の剣** 短刀で攻撃します。また、YボタンとBボタンを同時に押すと、短刀で防御の姿勢をとり無敵の状態になります。
サブウェポン	**小判** 1両消費して小判を投げます。Yボタンを押し続けてから離すと、5両消費して敵を貫通する小判を投げます。	**手裏剣** 手裏剣を投げて攻撃します。伏せて投げると地面に沿って飛びます。1回の使用で持ち金を2両消費します。	**花火爆弾** 一定時間たつと爆発する爆弾を2両消費して投げます。ただし、特定のイベントをクリアするまで使用できません。	**ヤエバズーカ** バズーカ砲から圧縮した空気を発射して、相手を吹き飛ばします。1回使用すると持ち金を2両消費します。
術	**一触即発の術** ゴエモンの隠れた怒りが爆発して、一定時間攻撃力が2倍になります。	**ちびエビスンの術** エビス丸の体が小さくなります。巻物は消費しません。	**くない激炎破の術** くない型の波動を放射。ステージにより放射される波動の数が変化します。	**人魚変化の術** 人魚になって水中を移動。Yボタンを押すと一瞬加速し、敵を破壊できます。

ファンシー派

それにしても「濃い」お顔だちのゴエモン。それがカワイイと江戸のギャルに大評判。キミも明日からゴエモンメイク、する？

P48へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：コナミ株式会社　TEL03-3432-5526　©1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Mr.メモリの がんばれゴエモン3 お楽しみガイド

インパクトには隠された超必殺技が!?

スーファミ版のゴエモンシリーズ第3弾として登場した、「がんばれゴエモン3」。このソフトから、今まで脇役として活躍してきたくのいち忍者のヤエちゃんが、ファンの声援（？）に応え、第4のプレイヤーキャラとして登場するようになった。また、このゲームの目玉でもあるゴエモンインパクトが、大幅にパワーアップしている点も要チェック。インパクトVSボスステージで、対戦格闘ゲームのようにコマンドを入力するとさまざまな必殺技が炸裂するところなどは、時代のニーズに応えたというところかな？　おまけにこのゴエモンインパクトは、燃料が少なくなった時に特定のコマンドを入力すると、敵に大ダメージを与えることができるという、まるで某格闘ゲームの超必殺技のような隠し兵器「スーパーボムラッシュ」を持っているのだ。出し方は燃料が50以下でキセルボムが残っているときに↑↑↓↓←→←→Xの順にボタンを押せばOK。キセルボムの嵐が巻き起こるぞ！

スーパーボムラッシュを出すのにチャレンジしてみよう

各キャラ共通のアクション操作

きめてプレイの決め手

コントローラの操作

●**スタートボタン**
サブ画面に移行。もう一度押すとゲームに戻ります。
●**セレクトボタン**
プレイヤーチャンジします。

フィールドステージとアクションステージの操作

ボタン	状況	操作
十字ボタン	通常時	移動
	物の前	物を押す
	はしごの前	はしごを昇降
	扉の前	扉の出入り
	水中	泳ぐ
Bボタン	通常時	ジャンプ
	人の前	話をする
	からくりアーマーの前	からくりアーマーに乗る
	さらにB→ からくりアーマーに乗った状態	からくりアーマーから降りる
Yボタン	通常時	攻撃
	スイッチの前	スイッチを押す
	物の前	物を持ち上げる
	さらにY→ 物を持ち上げている状態	持ち上げた物を投げ飛ばす
Xボタン		マップを開く
Aボタン		術を使う
L・Rボタン		ウェポン切り替え
セレクトボタン		プレイヤーチェンジ

ステージにより変化する操作方法

このゲームには多彩なステージが用意されています。操作方法はフィールドステージとアクションステージのみ共通（ただし乗り物に乗ると操作方法が変化）で、他のステージはそれぞれまったく異なっています。

からくりウォーカーに乗ったときの操作

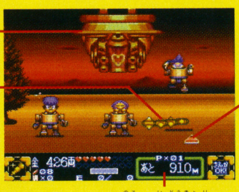
ウォーカーはストーリーが進むと手に入ります。乗っている間は、はしごの昇降と入水が不可となります。

- 十字ボタン→ 移動
- Bボタン→ ジャンプ
- Xボタン→ マップ開く
- Yボタン→ パンチ
- Aボタン→ **特殊攻撃使用**
  ウォーカーに乗ってパワーアップゲートに入ると、火炎放射や液体チッソ砲などの特殊攻撃が可能になります。特殊攻撃の装備はL・Rボタンで選択します。

パニックステージの操作

ウォーカーに乗って一定距離ボスから逃げます。ボスの攻撃はBボタンで出るジャンプでかわしてください。ジャンプはカーソルを合わせたキャラが行います。ボスが突っ込んできたらYまたはAボタンで緊急回避を行ってください。

- 十字ボタン→ カーソル移動
- Bボタン→ ジャンプ
- Y・Aボタン→ 前に出て緊急回避



激震ゴエモンインパクトステージの操作

巨大ロボットのゴエモンインパクトに乗って、一定区間敵と戦います。敵の攻撃を喰らったりジャンプ攻撃を行うと、エネルギーが減っていきます。エネルギーがゼロになるとゲームオーバーになります。

- Y・Bボタン→ パンチ
- Xボタン→ ジャンプ
- Aボタン→ 鼻から小判
- 十字ボタン→ 移動・しゃがむ・照準移動

ゴエモンインパクトVSボスステージの操作

ゴエモンインパクトに乗ってボスと戦う3Dステージです。攻撃はパンチや小判で行います。また、特定のコマンド入力すると必殺技が炸裂します。ボスのライフゲージをなくせばステージクリアです。

必殺コマンド	
ぐりぐりパンチ	↑↑+Y
激烈アッパー	パンチゲージ満タン時↓↖+B
百烈パンチ	パンチゲージ満タン時↑↓↑+B
口から レーザー攻撃	小判ゲージ満タン時Aを押したまま→←↓↑Aを離す
キセルバリア	キセルバリア↓↑+LまたはR

- Lボタン→ 左ガード
- Rボタン→ 右ガード
- Yボタン→ 左パンチ
- Bボタン→ 右パンチ
- Aボタン→ 鼻から小判攻撃
- 十字ボタン→ 照準カーソル移動
- Xボタン→ キセルボム

クロックタワー

ヒューマン｜●商品番号　469424●書き換え価格：1000円

圧倒的絶望感と恐怖を与える不死身の怪物シザーマン。対して全く無力な主人公。ひたすら逃げながら様々な謎を解き明かしていく。簡単操作、マルチストーリー、美麗グラフィックによる本格ホラー。

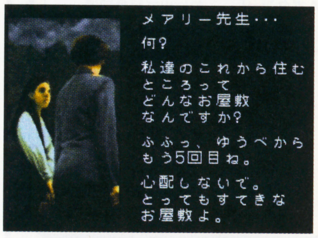
Fブロック6
Bブロック1

ゲームの説明

このゲームは、<クロックタワー>と呼ばれる恐怖の屋敷に閉じ込められた少女、ジェニファーを誘導して脱出させるのが目的のゲームです。カセットを、スーパーファミコンに差し込んで電源をONにするとメインメニューが出ます。

[ゲームスタート]

メインメニュー画面が出たら、十字ボタン上下でメニューを選択、Yボタンで決定です。このメニューを選ぶと、オープニングデモから物語が始まります。ちなみにデモはスキップできません。

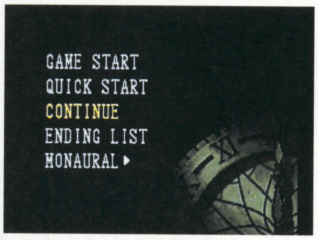


[クイックスタート]

これを選ぶと、オープニングが省略され、屋敷内の大広間からのスタートとなります。2度め以降のプレイは、これで始めるのがよいでしょう。

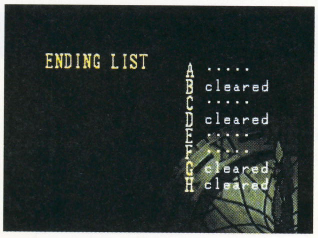
[コンティニュー]

前回ゲームを終了したシーンから継続してプレイを行うことができます。なおセーブは各部屋に入るごとに、自動的に行われています(電源を切っても、データは自動的に残っています)。



[エンディングリスト]

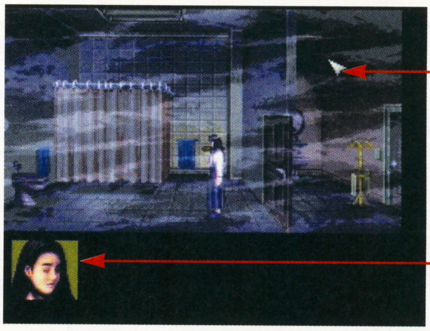
このゲームでは複数のエンディングが存在します。ここではそのリストを見ることができ、クリアしたものはCLEAREDと表示されています。ここで何かのボタンを押すとメインに戻れます。



[ステレオ]

サウンドの設定です。十字ボタン左右でステレオ／モノラルの切り替えを行うことができます。ゲームの雰囲気を高めるためにはステレオがお勧めです。

画面の見方



●カーソル

ジェニファーを誘導するカーソルです。普段は矢印状ですが、何らかの物やアイテムに反応すると四角の形に変化します。

●主人公
(ジェニファー)

物語を進めるには、カーソルを屋敷内の各場所に合わせて主人公にアイテムを取らせたり、走る方向を誘導したりしなければなりません。なお、ジェニファーが謎の殺人鬼、シザーマンのハサミに刺されたり、崖から落ちたりするとゲームオーバーになってしまいます。

エンディングの種類について

このゲームに複数のエンディングがあることは前述しましたが、その種類は全部でA～Hまでの8種類になります。ただし、すべてのエンディングがハッピーな終り方だとは限りません。場合によっては新たな恐怖が襲ってくるものもあることでしょう。

これらのエンディングは、プレイ途中のジェニファーの行動次第で随時変化していきます。最高のエンディングを目指して頑張りましょう。

ホラー派

ヒタヒタと忍び寄る恐怖！　女の子なら一度はシザーマンにねらわれてみたいもの。でも、彼にも相手を選ぶ権利はある…。

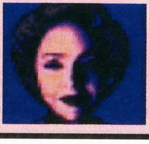
P202へワープ

登場キャラクター＆プレストーリー紹介

北欧の山間にたたずむ屋敷。そこには高い時計塔があり、人々はその屋敷をクロックタワーと呼んだ。1995年…ある孤児院で暮らす少女ジェニファーは友人3人と共に、教師メアリーに引率されて養育先に向かう。それがクロックタワーと呼ばれる屋敷とも知らずに…。

●ジェニファー
(主人公)
天外孤独の少女。友人3人と共に訪れた養育先の屋敷で恐怖のシザーマンに襲われる。

●友人たち
ジェニファーと共に孤児院で育った友人たち。シザーマンの魔の手にかかることに…。



●メアリー先生
ジェニファーたちを引率して、クロックタワーに連れてきた教師。

●シザーマン
巨大なハサミを持ち、ジェニファーたちを襲う謎の殺人鬼。その正体も目的も謎に包まれている。

このゲームについてのお問い合わせ先：ヒューマン株式会社　TEL0422-70-7000　©HUMAN 1995

Mr.メモリの クロックタワー お楽しみガイド

恐い体験をより面白く味わうために

小さい頃、夜の闇の中に幽霊や怪物が潜んでいるんじゃないかと思って、夜道を急いで帰ったことはないだろうか。得体のしれないものに追われる恐怖。怪談話やホラー映画にありがちな場面を連想する人もいるだろうが、それが実際にあったらちょっと恐い。

それをゲームにして体験できるようにしたら？という考えから生まれたこのゲーム。恐いだけじゃなく、どこから殺人鬼が現れるのか分からないという不安が緊張感を増大させ、中身を一級のサスペンスゲームに仕上げている。

それゆえ、このゲームをプレイする時は普通のアクションゲームのように、トラップの配置や敵の出現パターンを覚えたりするのはなるべく避けたい。どこに何がいるか、あるかが分からないからドキドキして面白いのだ。機械的にプレイするのは無粋というもの。主人公ジェニファーには気の毒だが、恐怖の館での背筋も凍る一夜を存分に堪能してほしい。もちろんプレイの際は電気を消してね。

何でもない場面で、突然襲撃されることも

プレイの決め手

ジェニファーアクションのコントロール

コントローラの操作

●**Lボタン**
アクション画面でジェニファーを左方向に走らせます。

●**Rボタン**
アクション画面でジェニファーを右方向に走らせます。

●**十字ボタン**
ジェニファーを誘導するための指定カーソルを動かします。アイテムやドアなどのある場所にくると四角に形が変わります。

●**セレクトボタン**
使用しません。

●**スタートボタン**
ゲームの開始、ポーズに使用。

●**Xボタン**
移動中のジェニファーを停止させるのに使用します。ただし、彼女が画面の手前や奥に移動している途中は停止できません。

●**Aボタン**
現在持っているアイテムを使用するのに使います。

●**Bボタン**
ジェニファーがピンチの時に連打することで、彼女を助けることができます。ただし、体力を非常に消耗します。

●**Yボタン**
指定カーソルで選択した対象を決定します。決定すると、ジェニファーはその時々に応じた行動を行います。

ゲーム攻略のためのヒント

①各場所にある物や行動の結果などは、プレイ中の状況によって変化します。例えばある場所にあるブラシは、通常の場合、カーソルには何の反応もありませんが、シザーマンに襲われている時などは武器代わりに使用できる物として反応します。この点に留意しておきましょう。

②プレイ中に得た情報は一見、何の変哲もないメッセージに見えるでしょうが、実は重大な伏線になっていたりします。これでかなりの危険を回避できるので、情報の収集は念入りに行いましょう。

③シザーマンに襲われている時など、やみくもに逃げても助かりません。部屋の中にあるアイテムや隠れる場所をうまく見つけて、敵を撃退したり回避したりするようにしましょう。

●体力の消耗と回復

主人公のジェニファーには体力の疲労度が設定されており、Bボタン連打で危機を脱したときなどは、体力を多く消耗してしまいます。

体力を消耗していると、ジェニファーの行動速度は鈍くなってしまうので、この時は安全な場所でXボタンを押してジェニファーを停止させましょう。

すると、停止した彼女は一定時間後、その場に座り込んで休憩します。休憩している間は、疲労度が徐々に回復していきます。

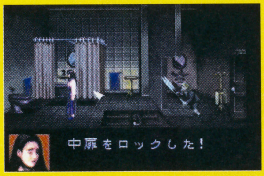
●保有アイテムの使用法

ジェニファーが入手したアイテムの中には、持っているだけで使用されるアイテムと、プレイヤーが任意に使用する保有アイテムがあります。保有アイテムを使うにはまずAボタンを押して、アイテムウインドウを開きます。次にAボタンを押し続けたまま十字ボタン左右で使いたいアイテムを決定します。この後にAボタンを離すと、カーソルが選択アイテムの形になっているので、それを使いたい場所や人物に合わせて、Yボタンを押すと使用できます。

●パニックボタンの使い所

ジェニファーをピンチから救う、パニックボタン（Bボタン）連打ですが、これは彼女が本当にピンチになった時しか使用できません。その例は①シザーマンに追いつめられて攻撃されそうな時と、②崖などから落ちそうになっている時などの2種類に分けられます。

また、それ以外の場合でも、画面左下のジェニファーの顔の絵が赤く点滅した時は、このパニックボタンを押して使うことができますので、これを覚えておきましょう。

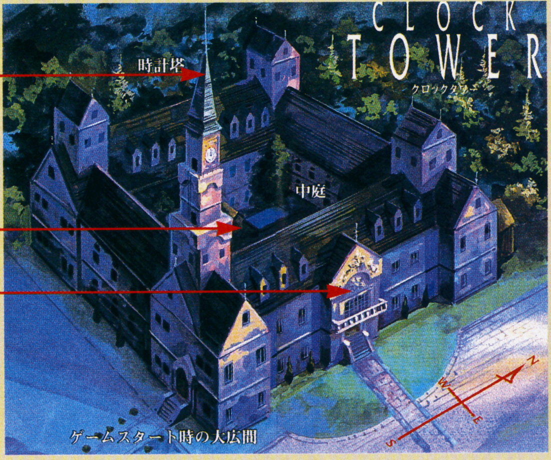


クロックタワー全景＆各部屋

●**時計塔**
由来となった、巨大な時計塔。物語の謎の核心に迫る秘密が隠されているらしい…？

●**中庭**
薄暗く、小さなプールがある庭。ジェニファーが逃げる過程で登場する場所の1つ。

●**大広間**
ゲームスタート時にジェニファーが友人たちと一緒にいる場所。ここから惨劇の舞台が幕を開ける。



クロックタワー｜ヒューマン｜商品番号 SHVC-AJEJ 469424｜●書き換え価格：1000円

魂斗羅スピリッツ

コナミ ●商品番号 468932●書き換え価格：1000円

荒廃した都市に彷徨る魂、再び！SFCの機能を最大限に引き出したゲームシステム。
荒廃した都市を舞台に嵐のように展開する爽快アクロバティックアクション！

Fブロック2
Bブロック0

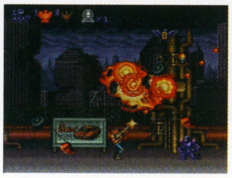
ゲームの説明

タイトル画面でSELECTボタンか、十字ボタンの上下を押すと、モード選択ができ、STARTボタンで各モード画面に入ります。プレイは1PLAYERか、2PLAYERを選んで遊べます。

なお、オプション画面に入ると、プレイヤー数の設定（3／5／7人）とレベル設定（EASY／NORMAL／HARD）とサウンド設定（ステレオ／モノラル）ができます。

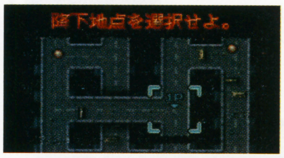
[サイドビューステージ]

このゲームは2種類のステージを入れ替わりつつプレイします。1つめは横スクロール型のステージ。ここでは敵の攻撃を突破し、ステージ最後に待つボスを倒すと、ステージクリアになります。



[トップビューステージ]

上から見下ろした表示のステージ。最初に降下地点を選び、そこからフィールド内を移動しつつ目標物を破壊していきます。全目標を破壊した後はボス画面に移行、これを倒すとクリアになります。



[ゲームオーバー＆コンティニュー]

プレイヤーは、敵や弾が体に当たったり、谷間などに落ちると1人アウトになります。残りキャラが全部アウトになるとゲームオーバーです。この時、コンティニューを選ぶと、プレイしていたステージから再びプレイが続けられます。

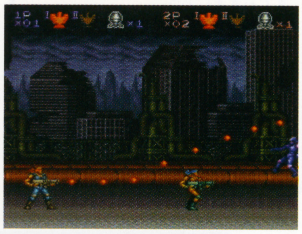
[銃の使い分け＆1UP]

プレイヤーは右手と左手に銃を持ち、どちらか一方の銃を敵の種類や状況に応じて使い分けていくことができます。

なお、敵を倒してスコアを稼ぐと、2万点で残りプレイヤー数が1UP、その後は6万点ごとに最大30人まで1UPしていきます。

[2PLAYERS]

モード選択で選べる2PLAYERSには2種類があり、Aでは2人のプレイヤーが別々の画面で交互にプレイします。一方、Bでは1Pと2Pが2人同時に同画面でプレイします。なお、2P同時プレイ中に片方のプレイヤーがすべてアウトになっても、片方のプレイヤーの残りキャラ数をもらい、続けてプレイできます。

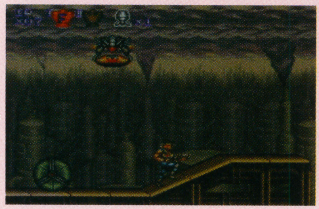


画面の見方

ステージは、前述したように横から見たサイドビューステージと上から見下ろしたトップビューステージの2種があります。基本的に画面上部に表示されている情報は同一ですが、トップビュー画面では矢印が表示されます。

パワーアップアイテムとその効果

ゲーム中に飛んでくるパワーアップカプセルアイテム（写真上）を撃ち落としたり、特定の敵を倒すと、アイテムが出現します。これを取ると、使用している銃がパワーアップします。ただし、プレイヤーがアウトになると、その銃はノーマルに戻ります。

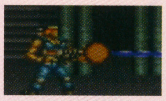


●スプレットガン
弾を5方向に拡散させて撃つことができるようになります。

●クラッシュガン
敵や障害物に当たると炸裂する弾を撃てるようになります。

●ホーミングガン
自動的に敵を追尾する弾を撃てるようになります。

●ファイヤーガン
銃が炎を吹き出す火炎放射器に変化するようになります。

●レーザーガン
破壊力がある、直線のレーザー光線を撃てるようになります。


●バリア
一定時間のみ無敵。この間は敵に体当たり攻撃ができます。

●BOMB
使用すると、画面内の敵すべてに大ダメージを与えます。プレイヤー1人につき、1個が標準装備。ストックできますが、プレイヤーアウトになると1個に戻ります。

兄貴派

逆三角形、ムキムキの上半身をあらわにしたシュワちゃんタイプの兄貴。撃つことしか頭にない単純明解さが男だぜ！

P134へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：コナミ株式会社　TEL03-3432-5526

©1992 KONAMI All rights reserved.

Mr.メモリの

魂斗羅スピリッツ お楽しみガイド

銃を撃ちまくる爽快感120%のゲーム

弾をひたすらに撃ちまくる。

単純だが、奥の深い行為でかつストレス解消にもなる。この「魂斗羅スピリッツ」は、弾を撃ちまくる楽しみを十二分に味わえるアクションゲームだ。しかも、特に難しい操作は必要としない。プレイヤーキャラが両手に持っている銃を、アーノルド・シュワルツネッガーばりに切り替えて乱射し、エイリアンを倒していくというだけの内容だ。だが、単純だからといって面白くないとは限らない。単純さゆえに、面白いものだってあるのだ。一見、簡素なシステムだが、トップ&サイドビューから成るステージ構成や各所に仕掛けられたトラップ、それらの仕掛けを活かしたような攻撃をしてくる敵キャラたち。そのいずれもがよく練り込まれ、絶妙のハーモニーを奏でている。また、2人同時プレイの時は友達と協力して敵を倒すチームプレイも楽しめる。

一昔前のゲームだが、ぜひプレイしてもらいたい。そう思わせる魅力を持ったゲームなのだ。

場面に応じて銃を使い分ける面白さもアリ

プレイの決め手

ビル&ランスアクションのコントロール

このゲームは2種類のステージをほぼ交互にプレイしていくため、操作方法も2種類覚える必要があります。攻撃ボタンなどはどちらのステージでも同じですが、他のボタン操作は若干異なっているので、プレイの際は混乱しないように注意しましょう。

コントローラの操作(サイドビュー)

●Lボタン
使用しません。

●Rボタン
単体では使用しません。R+Yボタンで固定攻撃を行うことができ、この時に十字ボタンを押した方向に、移動せずに弾が撃てます。

●十字ボタン
プレイヤーの移動と、攻撃方向の選択に使用します。

●SELECTボタン
使用しません。

●STARTボタン
ゲーム中のポーズや選択画面での決定に使用します。

●Xボタン
右手、左手の銃の選択をします(ポーズ中でも可能)。

●Aボタン
BOMBを使用して、大爆発を起こします。

●Bボタン
プレイヤーが一瞬、ジャンプします。

●Yボタン
銃を発射して、敵を攻撃します。押しっぱなしにすると、銃を連射します。なお、指を離すと連射は止まります。また、弾を撃つ方向は十字ボタンで選びます。

コントローラの操作(トップビュー)

●Lボタン
プレイヤーが左方向に旋回します。

●Rボタン
プレイヤーが右方向に旋回します。乱れ撃ちにも使用できます(下記の特殊なアクションの項目を参照)。

●十字ボタン
プレイヤーの移動と、攻撃方向の選択に使用します。

●SELECTボタン
ステージの全体マップを表示します。

●STARTボタン
ゲーム中のポーズや選択画面での決定に使用します。

●Xボタン
右手、左手の銃の選択をします(ポーズ中でも可能)。

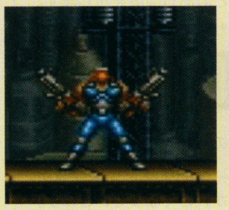
●Aボタン
BOMBを使用します。

●Bボタン
地面に伏せて弾を避けます。伏せると敵弾は当たりませんが、移動できなくなります 。また、敵の体当たりを受けるとダメージを受けます。

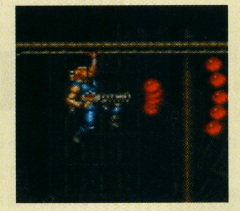
●Yボタン
銃を撃って敵を攻撃します。押しっぱなしにしていると、銃を連射します。

特殊なアクション

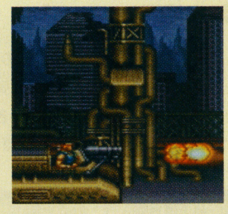
プレイヤーは特殊な操作を行うことで、強力な攻撃や特殊なアクションを行えます。



●乱れ撃ち
L&Rボタンを両方押した状態でYボタンを押すと、回りながら両手の銃を乱射します。ただし乗車中は使用不可能。



●天井・壁での移動
壁や天井につかまったまま十字ボタンで移動できます。ただし、移動しながらの攻撃と乱れ撃ちはできません。



●装甲車
ステージ各所に出る装甲車に乗れます。Bボタンで昇降して、Yボタンで砲撃、十字ボタン左右で前後移動します。

敵キャラクター&ステージ紹介

●人面犬
人の顔をした狂暴な犬型エイリアン。突進してきて体当たりする。

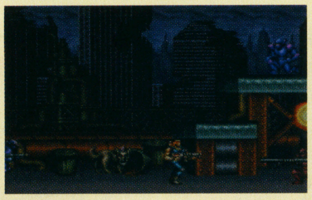
●狙撃兵
強力な銃でプレイヤーを狙い撃ちしてくる機械兵士。やや強力。

●ギガフライ
トリッキーな動きでプレイヤーを翻弄するハエ型エイリアン。

●クローラータンク
ムカデ型をしたエイリアン戦車。クネクネした動きで襲ってくる。

STAGE1

市街地(サイドビュー)
エイリアンに占領された市街地を進みながら戦うステージ。敵はさほど強力ではない。

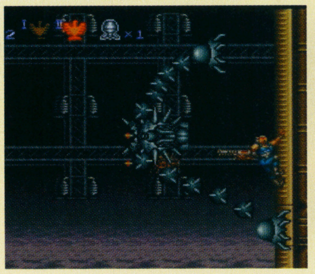


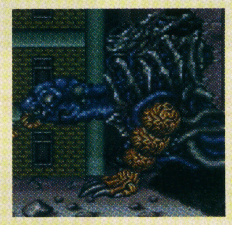
STAGE2

高速道路(トップビュー)
破壊された高速道路上での戦闘。クローラータンクなど、やや動きの速い敵が出現してくる。

STAGE3

工場地帯(サイドビュー)
トラップが仕掛けられた工場内を進んでいく。足元に注意しながら進まないと落ちることも。





●奴隷獣タカ
カメ型エイリアン。口から弾を撃つ強力なボス敵だ。

●磁力装甲車
マグナスmk2
大型の装甲車で、ミサイルを多数発射してくるので厄介。

魂斗羅スピリッツ
コナミ
商品番号 SHVC-CS 468932
●書き換え価格:1000円

THE FIREMEN

ヒューマン｜●商品番号 303534●書き換え価格：1000円

ヒューマンが誇る「パニックソフトシリーズ」第2弾。あなたは消防士「ピート」となりホースを武器に炎とたたかおう！ それだけではない、逃げ遅れた人々を助ける事も消防士の使命だ！ さぁ炎の悪魔を打ち倒せ。

Fブロック2 Bブロック0

ゲームの説明

このゲームは迫りくる炎を消していきながら、ステージをクリアしていくアクションゲームです。

[ゲームスタート]

電源をいれると、タイトル画面になります。ゲームを始める時はSTARTを選んで下さい。

[ゲームの進め方]

プレイヤーは、ピートというキャラクターを操作して、ステージ中の火を消しながら先へ進んでいきます。ゲームは全6ステージに分かれており、各ステージの最後にはボスが待っています。そのボスを倒すとステージクリアとなり、先のステージに進むことができます。

[ダニエルについて]

プレイヤーの操作するピート以外にも、ダニエルというキャラクターが手助けをしてくれます。このダニエルは、いつもピートについてきてくれるノンプレイヤーキャラクターで、決してダメージを受けることはありません。ダニエルは、炎を消してくれたり、扉を開けてくれたりと、状況にあわせて様々な行動をとります。

[放水の種類について]

放水は3種類あり、それぞれその効果が違います。

●上放水

この放水は遠くまで届き、大きな炎をほとんど消すことができます。そのぶん炎を消せる範囲は狭く、放水しながら振り向く場合も、遅めです。

●下放水

この放水は、足もとにある炎や（下放水でしか消せません）、近くにある炎を消すことができます。炎を消せる範囲は広く、放水しながら振り向ける速度も、速めです。

●ハイパーウォーター

消火爆弾のストックが3つの時にもう1つ消火爆弾を取ると、上放水と消火爆弾がパワーアップします。この状態は、ピートがダメージを受けない限り続きます。

[消火爆弾について]

消火爆弾が破裂すると、その周囲の炎を消すことができます。この爆弾は、1回使うごとに1個ずつ減っていきますが、ゲーム中、いたるところに配置されていますので、捜してみて下さい。

コントローラの操作

●十字ボタン
ピートが8方向に移動します

●スタートボタン
ゲーム中のポーズに使います

●L、Rボタン
十字ボタンとの組み合わせで、動きを固定しながら移動することができます

●Aボタン
爆発や炎をよけたり、くぐったりします

●Yボタン
上部に放水します

●Bボタン
下部に放水します

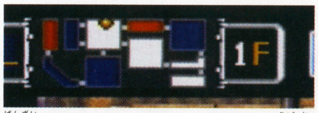
●Xボタン
消火爆弾を投げます

画面の見方

プレイ画面

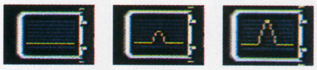
①ステージの制限時間を表しています。0になると、ライフが減少します。

②マップ＆フロア



現在ピートのいるフロアとマップが表示されています。赤色は階段のある部屋、青色はまだ入っていない部屋、白色は一度でも入ったことのある部屋を示します。

③生命反応センサー



生存者とピートの距離が一定間隔になると、反応します。距離が近づくほどセンサーの振幅と音が大きくなっていきます。

④ライフゲージ

現在のピートのライフを表しています。青いほうが、残りのライフです。

⑤ピートとダニエル

操作キャラクターです。画面の中心にいます。

⑥メッセージ表示部分

ピートやダニーの会話はここに表示されます。左側に表示される顔のグラフィックは、しゃべっているキャラクターです。

⑦消火爆弾

現在持っている消火爆弾の数を表示しています。消火爆弾は3個以上をストックすることはできません。それ以上取った場合は、ピートの放水がハイパー状態になります。

コンフィグ画面

ここでは、コントローラの各ボタンの設定と、BEGINNER（やさしい）、NORMAL（ふつう）の難易度設定、ステレオ、モノラルの音声を切り替えることができます。EXITを選んでBボタンを押すとこの画面からタイトル画面に戻ることができます。

コンティニュー画面

プレイヤーのライフがなくなると、コンティニュー画面に切り替わります。上に表示されるカウント内にBボタンを押すと、コンティニューとなり、その場面からゲームを続けてプレイすることができます。ただし、コンティニューは3回まで（画面内ではRESTと表示されます）。使いきってしまうと、ゲームオーバーです。

キャラクター紹介

ピート
判断力、行動力ともに優れたチームリーダー

ダニー
ピートのサポートで、長年コンビを組む仲間

マックス
ピートたちと別行動をとる、メンバーの1人

ウォルター
マックスの相棒として活躍している

ウィノナ
無線で情報を送ってくれるオペレーター

フランク
火事になったビルの設計者

テクノ派は

消火活動。一見とてもアナログな仕事に思えるけど、じつはハイテクな消防グッズ。それを見のがせないキミ、テクノ魂恐るべし！

P116へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：ヒューマン TEL 0422-70-7000 ©HUMAN1994

Mr.メモリの ザ・ファイヤーメン お楽しみガイド

火消しアクションのおもしろさ

このゲームは、簡単に言えばアクション＋シューティングっていう感じのゲームなんだけど、プレイヤーが消防士という設定のおかげで、他の同じタイプのゲームとはガラッと雰囲気が変わっているんだ。

このゲームに登場する敵は、すべて炎に関するもの。しかし、ただ炎と言っても、何種類もの炎が驚くような攻撃方法を見せてくれる。例えば、プレイヤーに向かって火種を飛ばしてきたり、近づくといきなり襲い掛かるように大きく成長したり、といった具合なのだ。映画などでも有名な「バックドラフト」現象なんかが忠実に再現されているところもなかなかポイントが高い。その他にも、火だるまのロボットが襲ってきたり、照明が落ちてきたりと、一瞬たりとも気の抜けない、火事との戦いが待っているのだ。

ステージ途中にはプレイヤーの助けを待っている負傷者がいたりするなど、とにかく自分が消防士になったような気分にしてくれるゲームなのだ。

迫りくる炎との戦いがアツい!

プレイの決め手 炎とアクシデントの対処法

ゲーム中にはいろいろな敵がピートに襲いかかってきます。ゲームをクリアするためにも、トラップや炎の性質を十分に知っておきましょう。

●炎タイプ1

最初のステージから登場する炎です。この炎は、上、下どちらの放水でも消すことができます。触れるとダメージになってしまうので、遠くから消火するのがよいでしょう。ダニエルに消してもらうのも1つの手です。

●炎タイプ2

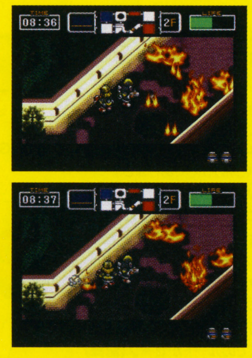
地面をはうように燃えている炎です。触れてもダメージこそ受けませんが、この炎のある場所は先に進めないので、下放水で消していきましょう。1つ1つの炎の大きさが小さいため見逃してしまいがちですが、100％消火を目指すなら、部屋の隅など入念に調べてみましょう。

●炎タイプ3

最初は小さい炎ですが、ピートが近づくと、大きく成長します。小さい炎の時は放水しても消火できないので、ダメージを受けないよう、ゆっくり近づいていきましょう。

●炎タイプ4

4方向に小さい炎を飛ばしてきます。放水にたいする耐久力も高いので、なるべく近づかずに、遠くからの放水で対処しましょう。



●床くずれ

ステージ間のある特定の場所では、床の崩れるエリアが登場します。崩れる床に足をとられると、ライフがかなり減ってしまいます。崩れる床にはヒビが入っているので、見ればわかるはずです。もし、上に乗ってしまった場合は、素早くその場所から逃げるようにしましょう。

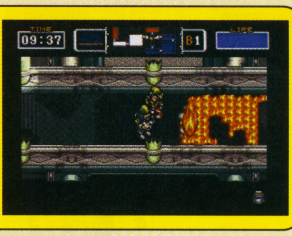
●ライト落下

ステージも進んでくると、ライトが落下するトラップが登場します。ライトが落下する前には、グラグラとゆれる動作があるので、その場から素早く離れるようにしましょう。ライトは一カ所にかたまっていることが多いので、連続でダメージを受けないよう、注意しましょう。

●バックドラフト

ダニエルが部屋を開けたり、ピートが放水で窓ガラスを割ったりすると、急に爆発が起こることがあります。それがバックドラフト現象です。バックドラフトが始まる時には、画面が少し暗くなるという前触れがあるので、その間に遠くへ逃げるか、Aボタンでふせるかで爆風をかわしましょう。

●炎タイプ5



床を這いながら、炎タイプ2の炎を増やしていきます。この炎は、先頭の動いている部分を消火すれば、それ以降、炎は広がりません。ただし、動きが素早いので、直接触れないよう、遠くからの放水を心がけましょう。

●炎タイプ6

地面を滑るように向かってくる炎です。耐久力は低いので、少しの放水で消すことができます。画面外から素早く飛んでくるので、つねに周りを気にしているのがよいでしょう。

スーパードンキーコング

任天堂●商品番号 468363●書き換え価格：1000円

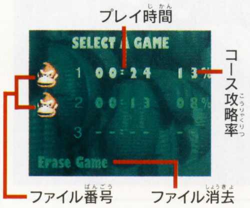
横スクロール型アクションゲーム。CGによる映像が迫力満点で、キャラクターの動きも滑らか。パワフルなドンキー、すばしっこいディディーのアクションが多彩で、隠しステージ、ボーナス面も豊富。

Fブロック8 FFFFFFFF
Bブロック1 B

ゲームの説明

カセットを本体に差し込み、電源を入れます。オープニングのときにスタートボタンを押すと、ファイルの選択画面になります。ここでファイルを選ぶと、モードの選択画面になります。なお、セーブは3つまでです。

〈ファイル選択画面〉



[ゲームのプレイモード]

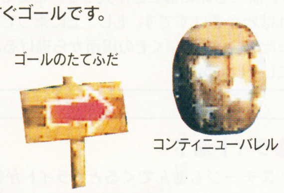
●One player
1人でゲームを遊ぶモードです。ドンキーコング、またはディディーコングを操作して、攻略率100％を目指しましょう。2人対戦モードや2人協力モードをプレイする前の腕試しにもなります。

●Two player contest
2人対戦モードです。ミスをするか、コースをクリアするたびに1人ずつ交互にプレイして、どちらがたくさんのコースを先にクリアするかを競うゲームです。お互いの腕が試されます。

●Two player team
2人協力モードです。1プレイヤーがドンキーコング、2プレイヤーがディディーコングになります。ゲーム中は2人が協力して、タッチで交代しながらプレイすることになります。

[コンティニューバレルとゴール]

操作ミスをしたり敵にぶつかったりすると、コースの最初からやり直しになります。すでに、コースの途中にあるコンティニューバレルを壊している場合は、コンティニューバレルのある位置から再スタートできます。コースにたてふだが見えてきたら、もうすぐゴールです。



[セーブについて]

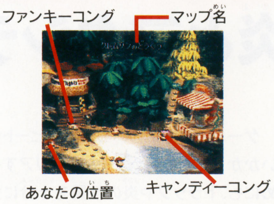
マップ画面に登場するキャンディーコングの場所でのみ、セーブができます。キャンディーコングのいる場所についたら、セーブバレルに跳び込みましょう。

[ミス＆ゲームオーバー]

2人のコングは、体の正面や背中、頭の上が敵に触れるとミスになります。その場合は、そのコースの最初からコンティニューバレルの場所から再スタートします。ただし、ライフがゼロのときにミスをするとゲームオーバーになります。

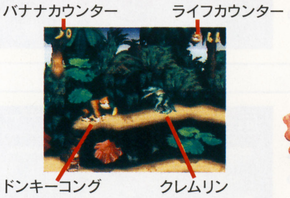
画面の見方

マップ画面



あなたがいる場所、クレムリン、クランキーコング、ファンキーコング、キャンディーコングの位置がわかります。一度クリアしたコースポイントは、クレムリンマークがコングマークに変わります。

アクション画面



マップ上のコング達を移動させ、A、B、X、Y、またはスタートボタンのいずれかを押すと、アクション画面になります。コング達をゴールまで到着させることができれば、コースクリアです。

ボーナスステージ

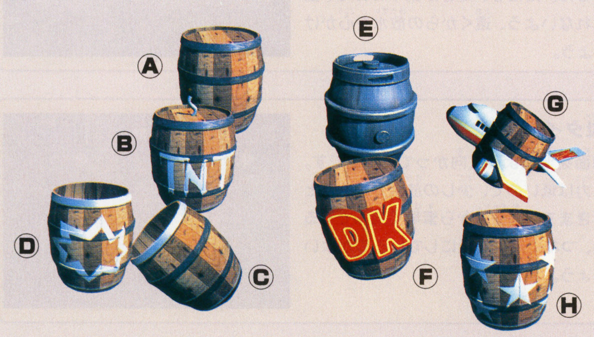
ドンキーコングカントリーには、たくさんのボーナスステージが隠されています。コースのどこかに隠された入り口があり、そこから入ります。すぐに見つかる入り口もあれば、見つけにくいところもあります。ボーナスステージでは、バナナやエクストラライフ、そのほか特別なアイテムを手に入れることができます。ちなみに、ボーナスステージも1つのコースとして数えられますので、すべてのボーナスステージをクリアしないと、コース攻略率は100％になりません。

ゲームに登場するアイテム

『スーパードンキーコング』には、さまざまなアイテムが登場します。ここでは、アイテムの紹介と説明をしましょう。

タルについて

コースに置かれているタルは、全部で7種類あります。攻撃に使うものや移動に使うものなど、いろいろな使い道があります。有効に使って、コース攻略率100％を目指しましょう。



普通のタルⒶ　このタルは、持ち上げたり投げつけたりすると、飛び道具になります。強力な敵に対して使いましょう。
TNTバレルⒷ　火薬の入ったタルです。投げたり置いたりして爆発させ、敵を倒したり隠れたドアを開いたりすることができます。
タル大砲（Ⓒ・Ⓓ）　飛び込むと、ドンキーたちを高く、または遠くまで飛ばすことができます。タル大砲には、Bボタンを押して発射させる手動式大砲（Ⓒ）と、飛び込むとすぐに発射する自動式大砲（Ⓓ）があります。
鋼鉄製タンク（Ⓔ）　普通のタルよりもこわれにくい鋼鉄製のタンクです。壁に向かって投げて、戻ってきたときに跳び乗ることもできます。
DKバレル（Ⓕ）　DKのロゴの付いたタルの中には、あなたの相棒が入っています。タルを壊して、相棒を助け出してあげましょう。
ファンキーバレル（Ⓖ）　これを使うと、一度クリアしたどのコースポイントにでも移動できます。ファンキーコングの小屋にあります。
コンティニュー＆セーブバレル（Ⓗ）　コースにあるこのタルを壊すと、ミスしてもタルの位置から再スタートできます。キャンディーコングの小屋にあるタルに飛び込むと、その地点までのルートがセーブ（記録）されます。

ライフUPアイテム

このアイテムを集めて、ライフを増やしましょう！

バナナ

クレムリンが落としたバナナです。跡をたどれば、犯人が見つかるでしょう。100本集めると、ライフが1つ増えます。

KONGの文字パネル

1コースには、必ずK・O・N・Gの4つの文字があります。同じコースでこれら4つを集めるとライフが1つ増えます。

ライフバルーン

赤、緑、青の3色のバルーンです。このバルーンをとると、それぞれ1up、2up、3upでライフが増えます。

ファンシー派

↓

ドンキーのとんがり頭がたまらなく好きなの！ そんなキミの将来は動物園のゴリラの飼育係で決まりだね。

↓

P34へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：任天堂株式会社　TEL本社075-541-6113　東京サービスセンター03-3254-1647
大阪支店06-376-5970　名古屋営業所052-571-2506　岡山営業所086-252-2038　札幌営業所011-612-6930
©1994 Nintendo

Mr.メモリの スーパードンキーコング お楽しみガイド

スーパーファミコン最高のCG技術に感激

「スーパーファミコンってすごい!」。はじめて『スーパードンキーコング』のゲーム画面を見た瞬間、衝撃を受けた。というのは『スーパードンキーコング』は、スーパーファミコンでは不可能だと思われたコンピューターグラフィックス(以下CG)表現を、見事に実現していたからだ。たとえば、うっそうとしたジャングルの木々や薄暗い洞窟の冷たい岩肌、ドンキーやディディーたちの筋肉などが美しく、かつ生き生きと表現されている。また、単に美しいだけではない。コースごとに違った背景のおかげで、次のコースが見たいあまり、ついついコントローラーを握りたくなるのだ。

もちろん、『スーパードンキーコング』の魅力はCGだけではない。難しすぎず、かといって簡単すぎたりもしない絶妙なアクションは、誰にでもおすすめできる。そして苦労の末に全コースを制覇し、コース攻略率101%を達成した時の感動は、今も忘れられない。ぜひ挑戦してみよう!

透明感のある美しい海では、サンゴが描かれている。

プレイの決め手

コントローラの基本的な操作

- ●十字キー(左右)
  移動
- ●Bボタン
  ジャンプ、ロープから下りる
- ●十字キー(上下)
  ロープの登り下り(+Yボタンで速く)
- ●十字キー(下)+Yボタン
  ハンドスラップ(＊1)
- ●Aボタンまたはセレクトボタン
  タッチ(＊2)
- ●Yボタン
  ローリングアタック
- ●十字キー(左右)+Bボタン
  泳ぐ
- ●Yボタンを押しながらタルに近づく
  タルを持つ
- ●タルを持っているときYボタンを離す
  タルを投げる
- ●タルを持っているとき十字キー(下)+Yを離す
  タルを置く

(＊1)地面を叩いて敵を倒したり、秘密の穴を見つけたりする。(ドンキーコングのみ)
(＊2)ドンキーコングとディディーコングを入れ替える。

ドンキーとディディーの共通アクション

ドンキーとディディーのアクションは1つの例外を除けば同じです。しかし、2匹にはそれぞれ得意なことと、苦手なことがあります。ドンキーは力が強いかわりに走るのが遅く、高いジャンプができません。反対に、ディディーは力が弱いかわりに動きがすばやく、ジャンプも得意です。2匹をうまく使いこなすことが、コース攻略の鍵になります。

アクション	操作
ジャンプ	B
ローリングアタック	Y
タルを持つ	Yを押しながらタルに近づく
走る	Y+十字ボタンの左右
泳ぐ	十字ボタンの左右+B
タルを投げる	Yを離す
ロープの登り下り	十字キーの上下(+Yで速く)
ロープから離れる	B
タルを置く	十字ボタンの下+Yを離す

ドンキーだけのアクション

力の強いドンキーは、地面を叩いて敵を倒したり、地下に隠れているアイテムを見つけることができます。それが、ハンドスラップです。地下には意外なアイテムが隠されていることもあります。

ハンドスラップ
十字ボタンの下+Y

アニマルフレンドのアクション

ドンキーには動物の友達がいます。動物は5種類いて、4匹の背中に乗ることができます。Bボタンでジャンプして飛び乗りましょう。降りるときは、Aボタンを押します。動物のマークが描かれた箱を見つけて壊せば、仲間になります。

サイのランビ

Yボタン	ダッシュ
Bボタン	ジャンプ

ランビは、進行方向にあるものをすべて突き飛ばしながら一直線に走ります。彼のパワーなら、がんじょうな秘密のドアでも突き破ることができます。でも、ジャンプはあまり得意ではないようです。

カエルのウィンキー

Bボタン	ハイジャンプ

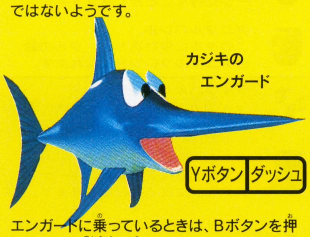
ウィンキーは、動物の中で一番高く跳ぶことができます。また、強力な脚を使ったジャンプ攻撃で、ドンキーでさえ触れることができない敵を倒したり、アイテムを取ることができます。

ダチョーのエクスプレッソ

Yボタン	ダッシュ
Bボタン	はばたくジャンプ

エクスプレッソは空中でBボタンを連打すると、長時間浮いていられます。ただし、彼は足で攻撃するのが苦手です。小さい敵なら大丈夫ですが、大きな敵にぶつかると、あわてて逃げてしまいます。

カジキのエンガード



Yボタン	ダッシュ

エンガードに乗っているときは、Bボタンを押さなくても水中に浮いていられます。また、鋭くとがったハナを使ったダッシュ攻撃も得意です。

オウムのスコークス

操作できません

スコークスは他の友達とは違って、背中に乗ることはできません。彼は、真っ暗なコースにいて、ドンキー達が行く道を懐中電灯で照らしてくれます。

ドンキー達を影で支える コングファミリー

[ファンキーコング]
ドンキーの友達。バレル航空サービスをやっていて、ドンキーやディディーをクリアしたコースに連れて行ってくれます。

[キャンディーコング]
ドンキーのいちばん仲の良い友達です。彼女に出会ったら、セーブバレルに跳び込んで、ゲームをセーブしましょう。

[クランキーコング]
このおじいさんコングは、元祖ドンキーコングでした。ヒントを教えてくれることもありますが、うそが多いようです。

スーパードンキーコング
任天堂
商品番号 SHVC-8X 468363
●書き換え価格：1000円

スーパードンキーコング2

任天堂｜●商品番号 468967●書き換え価格：1000円

主役はディディーとディクシー。能力の違う2人を場面ごとに使い分け、コンビネーションで敵を攻撃したり、アイテムを手に入れたりしながら進む、横スクロール型のアクションゲーム。迫力のCG映像。

Fブロック8 Bブロック1

ゲームの説明

電源を入れスタートボタンを押すと、ファイル選択画面が表示されます。1～3のいずれかのファイルを選んでゲームをスタートしてください。ゲーム中のセーブは「リンクリーの学校」で行います。

＜ファイル選択画面＞

[ゲームプレイモード]

このゲームには３つのゲームモードがあります。「ONE Player」は１人でディクシーたちを操作します。「TWO Player Team」では１プレイヤーがディディー、２プレイヤーがディクシーを操作し、交代で進みます。「TWO Player Contest」では、交互にプレイし、クリアできたステージ数を競います。

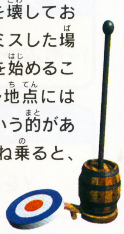
[ミス＆ゲームオーバー]

以下の場合、プレイヤーのミスとなり、ライフが減ってしまいます。ライフが全てなくなるとゲームオーバーです。

- ディクシーかディディー、いずれか１人の状態で、敵に接触したり、攻撃に当たってしまった場合。
- 地上の穴に落ちてしまった場合。

[コンティニューバレルとゴール]

コースの中間地点には、星印のついたタルがあります。これは「コンテニューバレル」といい、これを壊しておくと、ゴールする前にミスした場合、この場所から続きを始めることができます。ゴール地点には「ゴールターゲット」という的があります。的の部分に跳ね乗ると、コース終了となります。



[セーブについて]

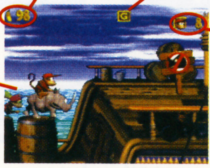
セーブは、エリアごとにある「リンクリーの学校」することができます。学校はステージを進めることで出現します。

画面の見方

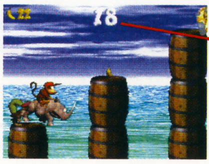
アクション画面

エリアマップ画面でコース選択すると、アクション画面に切り替わります。ディディーたちをゴールまで無事に到達させることができたら、コースクリアとなります。１度クリアしたコースは、スタートボタンを押したあとセレクトボタンを押すことで、エリアマップ画面に戻れます。

＜通常ステージ＞



＜ボーナスステージ＞



マップ画面

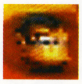
各エリアごとにマップ画面があります。マップ上にあるマークでそのエリアの様々なコースや、ディディーたちを助けてくれるコングファミリーが居る場所もわかります。次に進めるコースは、矢印が教えてくれます。１度クリアしたコースは、自由に通り抜けることができます。再プレイも可能です。

＜全体マップ画面＞

＜エリアマップ画面＞

エリアマップのマーク

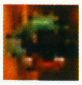
ファンキーフライトⅡ
バナナコインを払えば、今までクリアしたところに運んでくれます。



スワンキーのクイズショー
バナナコインを払えば、クイズに挑戦できます。クリアするとアイテムをもらえます。

リンクリーの学校
セーブすることのできる場所です。ゲームに関するレクチャーも受けられます。

クランキーの小屋
バナナコインを払えば、ゲームに関する様々なアドバイスを聞くことができます。



クラッパの見張り小屋
クレムコインを集めると、「ロストワールド」に行くことができます。

ゲームに登場するアイテム一覧

タル

普通のタル
持ち上げて、投げられます。敵にぶつけることもできます。

無敵バレル
壊すと一定時間無敵になれます。穴に落ちるとミスになります。

ローリングバレル
十字ボタンで打ち出す方向を決められるタル大砲です。

DKバレル
いなくなったパートナーが中に入っています。

オープンバレル＆クローズバレル
「どくろコースター」のゲートを開け閉めします。

ディディー＆ディクシーバレル
タルの絵のキャラクターのみ使えるタル大砲です。

TNTバレル
投げると爆発します。一定範囲の敵を巻き込んで倒せます。

プラスバレル＆マイナスバレル
時間制限のあるコースで持ち時間を増減してくれます。

ボーナスバレル
これに飛び込むとボーナスステージに行くことができます。

コンティニューバレル
このタルを壊すと、ミスしたとき、ここから再スタートできます。

タル大砲
中に入ると、遠くに打ち出されます。何種類かあります。

アニマルバレル
このタルに飛び込むと、タルの絵のアニマルフレンドになれます。

その他のアイテム

バナナコイン
お金のようなもので、アドバイスを聞くときなどに使います。

アニマルコンテナ
壊すと中からアニマルフレンドが出てきます。

ライフバルーン
ライフが増えます。赤・緑・青の順に１・２・３UPします。

クレムコイン
集めると、「ロストワールド」に行けるようになります。

アニマル禁止コンテナ
アニマルフレンドはこのサインの先に進めません。

タマと大砲
タマを大砲に入れると、ボーナスステージに行くことができます。

クランキーのDKコイン
コースごとに１枚ずつ隠されているコインです。

木箱
拾って投げられます。アイテムが入っていることもあります。

KONGの文字パネル
コースごとに４枚そろえると、ライフが１つ増えます。

バナナ
100本集めると、ライフが１つ増えます。

宝箱
拾って投げられます。中には必ずアイテムが入っています。

熱気球
溶岩地帯で乗ることができます。十字ボタンで移動します。

ファンシー派

キミはどのキャラクターが好きなのかな？　えっ？　クランキーとスクイッター？　そりゃまたシブい趣味しているね。

P54へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：任天堂株式会社　TEL本社075-541-6113　東京サービスセンター03-3254-1647
大阪支店06-376-5970　名古屋営業所052-571-2506　岡山営業所086-252-2038　札幌営業所011-612-6930

©1995 Nintendo

Mr.メモリの スーパードンキーコング2 お楽しみガイド

見えないステージを探せ！

ファイル選択画面に表示されている「コース攻略率」。これは、このゲームをどのくらいクリアできているのかを表しているんだけど、普通にゲームをクリアしているだけじゃ100％にならないんだ。どうしてかっていうと、実は見えない場所にステージが隠されていることもあるからだ。

隠しステージに行くにはいろいろな方法がある。まず、アニマルフレンドを活用することだ。例えば、最初の海賊船のステージ。サイのランビのスーパーダッシュを使えば、海賊船のドアを突き破ることができるんだけど、その先にボーナスステージがあるんだ。オウムのスコークスで普段は届かない位置にいってみるのもいいね。

そのほかには、水中ステージなんかで、何もない場所にボーナスステージがあったりするんだ。一見通れない場所が通り抜けできたりするから、スミズミまで調べてみよう。リンクリーやクランキーにアドバイスを聞くのもいいかもね。

最初のステージの隠しボーナスステージはここ。いろんな場所で、いろんな方法を試してみよう。

プレイの決め手

ディクシー＆ディディーのコントロール

コントローラの操作

●十字ボタン
ディクシーとディディーのマップ、アクション画面の移動に使います。

●セレクトボタン
ディディーとディクシーを交代します。「TWO Player Team」でプレイヤーを交代します。

●スタートボタン
ゲームのスタート、ポーズに使います。

●Xボタン
乗っているアニマルフレンドから降ります。

●Aボタン
ディディーとディクシーが2人いっしょのとき、パートナーを持ち上げます。そのときもう1度押すと、下に降ろします。

●Bボタン
アクション画面でディクシーたちのジャンプ、泳ぎ、アニマルフレンドに跳ね乗るときに使います。

●Yボタン
アクション画面で走る、タルを拾う＆投げる、ローリングアタック（ディディー）、ポニーテールスピン（ディクシー）に使います。ロープを素早く移動したり、Aボタンで持ち上げたパートナーを投げるのもこのボタンです。

●L Rボタン
使用しません。

ディクシー＆ディディー基本アクション

ディクシーとディディーの基本アクションはいっしょです。どちらも走りながらジャンプすることで、いつもより遠くまでジャンプすることができます。敵は踏みつけて倒せますが、なかには倒せないものもいます。

- 走る：Y → ＋
- ジャンプ：B
- ロープの登り降り：＋（＋Yで速く移動）
- ロープから離れる：B
- タル（物）を打つ：Yを押しながらタルに近づく
- タル（物）を投げる：Yを放す
- タルを置く：＋ → Y
- 敵をふみつけて倒す：B → 敵に乗る

ディクシーだけのアクション

ディクシーはポニーテールスピンで敵を攻撃できます。ジャンプ中にYボタンを押すことで、ゆっくり落下することができます。

- ポニーテールスピン：Y
- ゆっくり降りる：B → Y

ディディーだけのアクション

ディディーはローリングアタックで敵を攻撃できます。ローリングアタックで倒せない敵もいます。

- ローリングアタック：Y

チームアップ

2人が協力することでチームアップを使えます。これを使えば、今まで行けなかった場所に進めたり、敵を攻撃することができます。

- パートナーを持ち上げる：パートナーの近くでA
- パートナーを投げる：＋＋Y

水中でのアクション

水中ではカジキのエンガードに乗っているとき以外、敵を攻撃することができません。

- 泳ぐ：＋＋B

アニマルフレンドのアクション

ステージ中のアニマルコンテナを壊すと、アニマルフレンドに乗ることができます。各フレンドの様々な能力を駆使すれば、難関を突破することができるでしょう。

サイのランビ
- ダッシュ：＋＋Y
- ジャンプ：B
- スーパーダッシュ：Aを押しつづけはなす

オウムのスコークス
- たまごをはきだす：Y
- 羽ばたく：B

カジキのエンガード
- ダッシュ：＋＋Y
- スーパーダッシュ：Aを押しつづけはなす

ヘビのラトリー
- ジャンプ：B
- スーパージャンプ：Aを押しつづけはなす

アザラシのクラッパー
- 熱湯を冷やす：Bで乗っかる

※アザラシのクラッパーは乗って移動はできません。

クモのスクイッター
- クモの巣で攻撃：Y
- ジャンプ：B
- 足場を作る：A → A

アンコウのグリマー

アンコウのグリマーは暗い水中を照らしてくれます。自分で操作することはできませんが、プレイヤーの向いた方向を照らしてくれます。

スーパードンキーコング2
任天堂
商品番号 SHVC-ADNJ 468967
●書き換え価格：1000円

スーパードンキーコング3

任天堂｜●商品番号 468991●書き換え価格：1000円

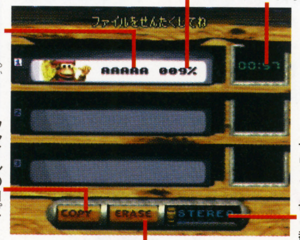
『ドンキーコング』シリーズ中最高のグラフィック。横スクロール型アクションゲーム。主役はディクシーと赤ちゃんコングのディンキーコング。謎に包まれたクレミス島で、2人の冒険が始まる。

Fブロック8 FFFFFFFF
Bブロック1 B

ゲームの説明

電源を入れスタートボタンを押すと、ファイル選択画面が表示されます。1～3のいずれかのファイルを選んでゲームをスタートしてください。セーブは「リンクリーのほら穴」で行います。

〈ファイル選択画面〉



[ゲームプレイモード]

このゲームには3つのゲームモードがあります。「1P GAME」は1人でディクシーたちを操作します。「2P TEAM」では1プレイヤーがディクシー、2プレイヤーがディンキーを操作し、交代で進みます。「2P CONTEST」では、交互にプレイし、クリアできたステージ数を競います。

[ミス＆ゲームオーバー]

以下の場合、プレイヤーのミスとなり、ライフが減ってしまいます。ライフが全てなくなるとゲームオーバーです。●ディクシーかディンキーいずれか1人の状態で、敵に接触したり、攻撃に当たってしまった場合。●地上の穴に落ちてしまった場合。

[コンテニューバレルとゴール]

コースの中間地点には、星印のついたタルがあります。これは「コンテニューバレル」といい、これを壊しておくと、ゴールする前にミスした場合、この場所から続きを始めることができます。ゴール地点には「ゴールフラッグ」という旗があります。ロープに跳びついて旗を揚げればそのコースはクリアです。

[セーブについて]

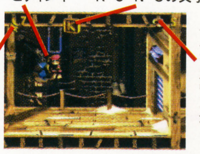
セーブは、エリアごとにある「リンクリーほら穴」ですることができます。ほら穴は各ステージにあります。

画面の見方

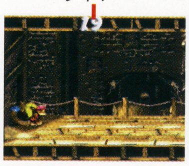
アクション画面

エリアマップ画面でコース選択すると、アクション画面に切り替わります。ディクシーたちをゴールまで無事に到達させることができたら、コースクリアとなります。1度クリアしたコースは、スタートボタンを押したあとセレクトボタンを押すことで、エリアマップ画面に戻れます。

〈通常ステージ〉



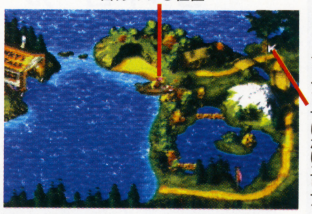
〈ボーナスステージ〉



マップ画面

まず、クレミス島の全体マップが表示されます。十字ボタンでディクシーたちの移動ができます。最初はモーターボートでしか移動できませんが、新しい乗り物を入手することで、いろいろな場所に行けるようになります。全体マップで行きたい場所をBボタンで決定すると、エリアマップ画面に切り替わります。

〈全体マップ画面〉



〈エリアマップ画面〉

クレミス島には8つのエリアがあります。エリアマップ上の旗でクリアの状態がわかるようになっています。

●エリアマップの旗

クリアしていないコース

クリアしたコース

ボーナスステージを全てクリアしたコース

ボーナスステージを全てクリアし、DKコインを入手したコース

全てのボーナスステージはクリアしていないが、DKコインは入手したコース

ゲームに登場するアイテム一覧

タル

普通のタル
持ち上げて、投げられます。敵にぶつけることもできます。

DKバレル
いなくなったパートナーが中に入っています。

鋼鉄製タンク
壁に向かって投げて、戻ってきたときに跳び乗れます。

TNTバレル
投げると爆発します。一定範囲の敵を巻き込んで倒せます。

コンティニューバレル
このタルを壊すと、ミスしたとき、ここから再スタートできます。

無敵バレル
壊すと一定時間無敵になれます。穴に落ちるとミスになります。

ボーナスバレル
これに跳び込むとボーナスステージに行くことができます。

タル大砲
中に入ると、遠くに打ち出されます。何種類かあります。

トラッカーバレル
十字ボタンの左右で操作することができます。

ブースターバレル
これに飛び込むと、上空までいったのち、自動発射されます。

アニマルバレル
このタルに飛び込むと、タルの絵のアニマルフレンドになれます。

その他のアイテム

モーターボート
最初に借りられる乗り物。岩場は越えられません。

ホバークラフト
岩場を越えることはできますが、滝を昇ることはできません。」

アニマルコンテナ
壊すと中からアニマルフレンドが出てきます。

アニマル禁止サイン
アニマルフレンドはこのサインの先に進めません。

バナナ
100本集めると、ライフが1つ増えます。

DKコイン
コースごとに1枚ずつ隠されているコインです。

ベアーコイン
クマの仲間たちの店でアイテムを買うことができます。

ボーナスコイン
ボーナスステージで手に入れられるコインです。

木箱
拾って投げられます。アイテムが入っていることもあります。

ライフバルーン
ライフが増えます。赤・緑・青の順に1・2・3UPします。

K・O・N・Gの文字パネル
コース中に4枚そろえると、ライフが1つ増えます。

バナナバード
多く助けると「バナナクイーン」のもとへ連れていってくれます。

ファンシー派

↓ディンキーやディクシーよりもアニマルフレンドのほうがカワイイの！なんてことは言わないでよね。

↓

P74へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：任天堂株式会社　TEL本社075-541-6113　東京サービスセンター03-3254-1647　Ⓒ1996 Nintendo
大阪支店06-376-5970　名古屋営業所052-571-2506　岡山営業所086-252-2038　札幌営業所011-612-6930

スーパードンキーコング3 お楽しみガイド

4つのボーナスステージをくまなくクリア!

謎に満ちた島クレミス島。この島の謎を解き明かすためにはボーナスコインが必要なんだけど、そう簡単には集まらないよね。

コインが手に入るボーナスステージは、各ステージの中にいくつかあるんだけど、ちょっと見ただけではわからない場所にあることも多い。コースを外れた場所や、あやしい配置のアイテムがあるところは注意して調べてみよう。見えないタル大砲が隠れていて、思わぬ場所に行けることもあるんだ。アニマルフレンドに変身することで行けるボーナスステージもあるので、アニマル禁止サインのあるところも要チェックだ。

ボーナスステージを見つけたら、コインが取れるまで何度もチャレンジしよう。もし、ミスをして通常ステージに戻されても、少しコースを引き返せばボーナスバレルの場所にたどり着けるからね。各ステージの旗を見てクリア率を確認しつつ、コインを全部集めてみよう!

落ち着いて望めばボーナスステージはそう難しくない。たとえ失敗したとしても、ライフは減らない。

プレイの決め手

ディクシー&ディンキーのコントロール

マップ画面のコントロール

●十字ボタン／ディクシーたちの移動に使います。●セレクトボタン／使いません。●スタートボタン／自分のキャラクターのいるエリアやコースに入ります。●Yボタン／乗り物を乗ったまま押すとスピードアップします。特別な乗り物だと滝を昇れます。●Xボタン／使いません。●Aボタン／乗り物から降ります。●Bボタン／乗り物から降ります。自分のキャラクターのいるエリアやコースに入ります。●LRボタン／使いません。

アクション画面でのコントローラ操作

●十字ボタン／ディクシーたちの移動に使います。●セレクトボタン／ディクシーとディンキーを交代します。「2P TEAM」でプレイヤーを交代します。●スタートボタン／ゲームのスタート、ポーズに使います。●Xボタン／乗っているアニマルフレンドから降ります。●Aボタン／ディンキーとディクシーが2人いっしょのとき、パートナーを持ち上げます。もう1度押すと、下に降ろします。3D画面でボールを投げます。●Bボタン／アクション画面でディクシーたちのジャンプ、泳ぎに使います。●Yボタン／アクション画面で走る、タルを拾う&投げる、ローリングアタック(ディンキー)、ポニーテールスピン(ディクシー)に使います。ロープや水中を素早く移動したり、Aボタンで持ち上げたパートナーを投げるのもこのボタンです。●LRボタン／使用しません。

ディクシー&ディンキー基本アクション

ディクシーとディンキーの基本アクションはいっしょです。どちらも走りながらジャンプすることで、いつもより遠くまでジャンプすることができます。敵は踏みつけて倒せますが、なかには倒せないものもいます。

走る Y++	ジャンプ B
ロープの登り降り +(+Yで速く移動)	▶ ロープからはなれる B
タル(物)を持つ Yを押しながらタルに近づく	▶ タル(物)を投げる Yをはなす
タル(物)を置く ++Y	敵をふみつけて倒す B→敵にのっかる

ディクシーだけのアクション

ディクシーはポニーテールスピンで敵を攻撃できます。ジャンプ中にYボタンを押すことで、ゆっくり落下することができます。

ポニーテールスピン Y	ゆっくり降りる B→Y

ディンキーだけのアクション

ディンキーはローリングアタックで敵を攻撃できます。この攻撃で倒せない敵もいます。

ローリングアタック Y

チームアップ

2匹が協力することでチームアップを使えます。これを使えば、今まで行けなかった場所に進めたり、敵を攻撃することができます。

パートナーを持ち上げる パートナーの近くでA
▼
パートナーを投げる ++Y
ローリングプレイ 壁にディンキーを投げてのっかる

水中でのアクション

水中ではカジキのエンガードに乗っていると き以外、敵を攻撃することはできません。

泳ぐ ++B

アニマルフレンドのアクション

ステージ中のアニマルコンテナを壊したり、アニマルバレルに入ることでアニマルフレンドを操作することができます。各フレンドの様々な能力を駆使すれば、難関を突破することができるでしょう。

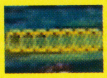
カジキのエンガード

ダッシュ ++Y
スーパーダッシュ Aを押しつづけてはなす

象のエリー

ジャンプ B
ダッシュ ++Y
水を吸い上げる Lまたは++A
水をとばす RまたはA(++で斜め)
物を引き寄せる Yを押しつづける

ウォーターゲージ



吸い上げた水の量を画面右下に表示します。

オウムのスコークス

※紫色のコークスはたまごをはきだせませんが、タルをつかめます。

(緑)たまごをはき出す Y
(緑・紫)はばたく B
(紫)タルをつかむ Y

小鳥のパリー

小鳥のパリーは上空で一定の高さを保ちながらついてきます。自分で乗るなどの操作はできません。

クモのスクイッター

クモの巣で攻撃 Y(++で操作可能)
足場をつくる AまたはLR→AまたはLR
ジャンプ B

スーパーボンバーマン3

ハドソン ●商品番号 469378●書き換え価格：1000円

SFC版ボンバーマンの第3弾に"ルーイ"が新登場。SFCでも遂に5人対戦が可能になり、「みそボン」「PKボンバー」など新システムがバトルを一層面白くしました。

Fブロック3
Bブロック0

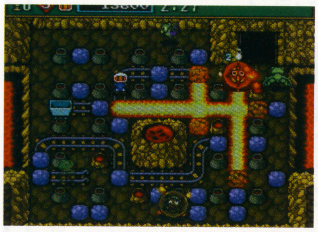
ゲームの説明

タイトル画面でゲームモード（ノーマルゲーム／バトルゲーム）の選択を行います。ノーマルを選んだ場合は、1PLAYER GAMEか、2PLAYER GAMEかを決定します。次に始めから遊ぶGAME STARTか、途中から遊ぶためのPASSWORD入力画面を選択。その後でプレイがスタートとなります。なお、2人同時プレイで遊ぶ時の残機数は、2人のプレイヤーの共有になります。

[ノーマルゲーム]

こちらは1人（または2人同時）で遊ぶモード。複数のエリアで構成された、全6ステージをプレイしていきます。

プレイ時は、エリア内のコアメカを全部破壊して次のエリアに進むか、制御カプセル内のチップを取るか、敵を全滅させればエリアクリア。各エリアにある4つのチップを集めれば対ボス戦となり、これを倒すと、そのステージはクリアとなります。



[バトルゲーム]

最大5人まで遊べる対戦モードです。2チームに分かれての団体戦や、さまざまなルール設定による対戦など、多くのバリエーションが楽しめます。3人以上で遊ぶ場合は、別売りのマルチタップと人数分のコントローラが必要です。

なお、プレイの方法は後のバトルゲームの遊び方を参照してください。

[コンティニュー&パスワード]

敵の攻撃や爆風への接触、制限時間をオーバーするとミスになり、ボンバーマンを1人失います。残機が0になるとゲームオーバーです。ゲームオーバー後にコンティニューを選択すると、そのステージからプレイを再開できます。また、この時に出るパスワードを覚えておけば、プレイを中断しても、後にパスワードを入力してプレイを再開できます。

好戦派
↓
このゲームって負けそうになると相打ちばかり狙ってくるイヤなやつがいるけど、キミはしないよね？
↓
P148へワープ

画面の見方&コントローラの操作

ノーマルゲーム画面

※エリア内の茶色いブロックは爆弾で壊して、中から出てくるアイテムを取ることができます。また、各エリアにはトラップなども仕掛けられています。

バトルゲーム画面

※基本的にはノーマルゲームと同様。ステージ内にはトラップやソフトブロックなどが設定されています。

コントローラの操作

●**L・Rボタン**
使用しません。

●**十字ボタン**
ボンバーマンの移動と、キックアイテム取得時の爆弾のキックに使用します。また、モード選択画面でのカーソルの移動や選択項目変更などに使用します。

●**セレクトボタン**
使用しません。

●**スタートボタン**
ゲーム中の一時停止（ポーズ）に使用します。選択画面では、ゲームモードや選択項目の決定などに使用します。また、このボタンでデモ画面を飛ばせます。

●**Xボタン**
キックアイテム取得時に、キックした爆弾を停止させるのに使用します。

●**Aボタン**
ボンバーマンが爆弾を設置するのに使用します。選択画面ではモードや選択項目などの決定に使います。また、パワーグローブ入手時に爆弾の上でAボタンを押すと爆弾を持ち上げ、ボタンを離すとボンバーマンが向いている方向に爆弾を放物線状に投げます。

●**Bボタン**
リモコンアイテム入手時に、爆弾の遠隔爆破に使用します。選択画面ではモードや選択項目のキャンセルに使用します。

●**Yボタン**
ボンバーマンがルーイに乗っている時、各ルーイの技を使うのに使用します。

パワーアップアイテム これらを使いこなそう

※各項目中で名前の横にNとあるものはノーマルゲームのみの出現アイテム、Mは1ミスすると効果がなくなるアイテムです。

●**ファイヤー**
爆弾の爆風の届く距離が1段階伸びる。6個まで併用可。

●**爆弾**
設置する爆弾の上限が1個増える。最大8個まで併用可。

●**ローラーシューズ**
ボンバーマンの移動速度がアップ。最高9段階まで。

●**ゲタ**
ボンバーマンの移動速度を1段階下げる。最高3段階。

●**タマゴ**
重なると5種のルーイのいずれかが出現、それに乗れる。

●**耐火スーツ（N）**
約16秒間無敵になり、敵の攻撃や爆風を防げる。

●**パワーボム（M）**
設置する爆弾の最初の1個の爆風が最大威力になる。

●**ゴム爆弾（M）**
爆弾を蹴ったり投げたりして跳ね回るタイプに変える。

●**ボムキック（M）**
爆弾を蹴れるようになる。蹴った爆弾はXボタンで停止。

●**パワーグローブ（M）**
爆弾を持ち上げて、投げられるようになる。

●**フルファイヤー（M）**
爆弾の爆風が最大になり、8ブロック先まで爆風が届く。

●**リモコン（N、M）**
設置した爆弾を好きな時に、Bボタンで遠隔爆発できる。

●**貫通爆弾（N、M）**
爆風がソフトブロックを貫通して届くようになる。

●**爆弾通過（N、M）**
爆弾の通り抜けができる。ボムキックより優先権アリ。

●**壁通過（N、M）**
ソフトブロックのみ、通り抜けて移動できるようになる。

●**時計（N）**
16秒間、制限時間タイマーと全敵キャラが停止する。

●**1UP（N）**
残機数が1人増えます。最大9人までストック可能。

●**アイスクリーム（N）**
スコアが1000点加算されるボーナスアイテム。

●**リンゴ（N）**
スコアが200点加算されるボーナスアイテム。

●**ハート（N）**
敵の攻撃や、敵に触れたミスを1回だけ回避できる。

●**ドクロ（バトルゲームのみに登場）**
取ると上記いずれかの病気になり、他のボンバーマンに接触伝染させるか、他のアイテムを取るまで元に戻らない。キックした爆弾で消せる。

ドクロを取った時の病気

●**駿足病**……ボンバーマンの移動速度が極端に速くなる。
●**鈍足病**……ボンバーマンの移動速度が極端に遅くなる。
●**ゲリ**……ボンバーマンが次々に、勝手に爆弾を設置してしまう。
●**不能病**……爆弾をまったく設置できなくなってしまう。
●**最低病**……爆弾の威力（爆風）が最低になってしまう。
●**止まれん病**……障害物に接触するまで止まれなくなる。
●**リバース症候群**……十字ボタンの操作が逆になってしまう。
●**せっかち症候群**……設置した爆弾の爆発する時間が極端に短くなる。
●**のんびり症候群**……設置した爆弾の爆発する時間が極端に長くなる。
●**チェンジ**……突然、他のボンバーマンのいる位置と、居場所が入れ替わってしまう。

©1995 HUDSON SOFT

スーパーボンバーマン3 お楽しみガイド

やっぱり「対戦」が面白い!

今やゲーム好きなヒトなら誰でも知っているボンバーマン。この「スーパー～3」は、サブキャラのルーイを加えた新システムによりテクニカルな側面が増しており、より細かなトラップを仕掛けるなどの楽しみ方ができる。

だけど、ボンバーマンシリーズの最大の面白さと言えば、やっぱり対戦プレイ。爆弾で相手を挟み込んで爆発させたり、意図的に病気アイテムを取ってウケを狙ってみたりするなど、友達同士でプレイするといろんな面白さが味わえるのはご承知の通り。ただし、露骨に意地悪なプレイをしすぎると、その人の品性が疑われるのでほどほどにね。

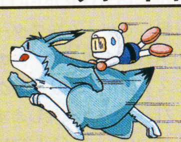
さて、この「スーパー～3」でのバトルモードでは、新たにタッグバトルを導入。対戦ステージも10ステージになった。また、対戦で先に負けた人もプレイに加われる「みそボン」システムを搭載。ボリューム満載で、噛めば噛むほど味の出る、スルメのようなゲームに仕上がっているぞ。

友達5人でわいわい言いながら楽しめるぞ

プレイの決め手

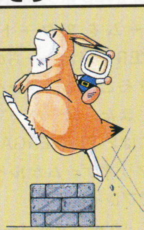
タマゴに乗ると特殊技が使えるようになるサポートキャラ「ルーイ」。ルーイには色の違う5種類がいて、得意技もそれぞれ異なっている。

サポートキャラ「ルーイ」を使いこなそう



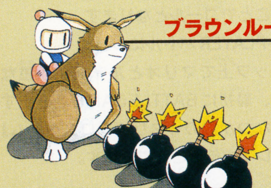
グリーンルーイ

猛スピードでダッシュができる。ただし、障害物にぶつかるまで止まれなくなる。



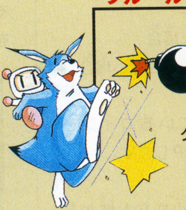
ピンクルーイ

ブロックや爆弾、敵キャラクターなどを、1つぶんだけ飛び越えられる得意技を持っている。



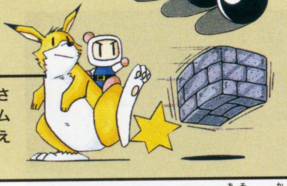
ブラウンルーイ

向いている方向に、所持爆弾を一度に一直線に並べて設置できる。ただし途中にブロックや敵がいる場合はそこまでしか設置できないので注意。



ブルールーイ

爆弾を前方方向に蹴り飛ばす得意技を持つ。この時、蹴った爆弾は壁やブロックの向こう側にも蹴り飛ばすことができる。



イエロールーイ

ソフトブロックを前方に蹴って移動させられる。蹴ったブロックがアイテム上を通過すると、そのアイテムは消えてしまう。

バトルゲームの遊び方

[モード、人数選択]

最初にバトルロイヤル式の対戦(SINGLE)か、2チームに分かれての団体戦(TAG)かを選択。次に対戦人数を設定します。なお、プレイヤー操作は人間(MAN)かコンピュータ(COM)かを選べます。

[ルール設定]

次は対戦での勝利条件や制限時間などのルール設定・選択を行います。各項目の詳細は下記の通りです。

●**COM LEVEL**
コンピュータが操作するキャラの強さを3段階から選択。

●**BATTLE**
対戦を行って、何回勝利した人が優勝かを決める回数を1～5回の中から選択する。

●**TIME**
1回の対戦の制限時間を1～5分または無制限に設定。

●**サドンデス**
サドンデスモードのON／OFFを設定する。

●**みそボン**
みそボンシステム(後述)のON／OFFを設定する。

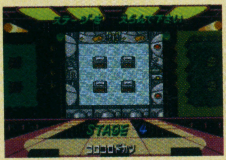
●**PK・ボンバー**
PK・ボンバーシステム(後述)のON／OFFを設定。

[キャラクター&～]

各項目の設定が終わった後は使用するボンバーマンを選択します。なお、チーム戦を行う場合はこの後にタッグメンバーの振り分けをします。

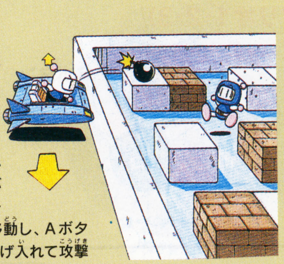
[ステージ選択]

最後に対戦を行うステージを全10種類の中から選択。各ステージにはトラップなどが設定されています。これの決定後に対戦開始になります。



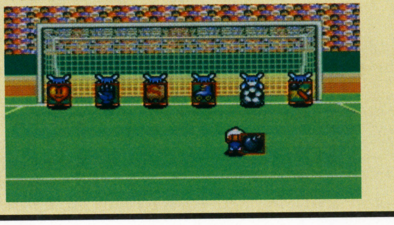
●**専用システム①:みそボンシステム**

先にゲームオーバーとなったプレイヤーが対戦を続けている他のプレイヤーに対して、プレッシャーブロックが落ちてくる直前までステージの外から攻撃できるシステムです。これにより、ゲームオーバーになったプレイヤーはステージの外側を移動し、Aボタンで爆弾を1個ずつ投げ入れて攻撃することができます。



●**専用システム②:PK・ボンバー**

シングルマッチのみ設定可能なシステムで、対戦の勝利者が次の対戦前に下の画面写真のようなミニPKを行います。ここで、蹴ったボールが当たったルーイの持つアイテムを、1個装備した状態で次の対戦を開始できるようになります。



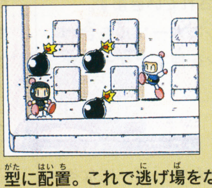
必見!ボンバーマンテクニック 基礎/応用

①爆弾の爆発するタイミング

設置した爆弾は2回膨らんで爆発します。これを覚えておき、爆弾を置くタイミングを図りましょう。

②L字型に爆弾を置く

爆弾アイテムを取って、3つ以上爆弾を置けるようになったら、下のイラストのように相手を囲むように爆弾をL字型に配置。これで逃げ場をなくして爆発させよう。



③ボムエリア

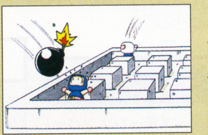
大抵の敵は爆弾の上を通過できない。そこで、追いつめられたら爆弾を置いて動かなければやり過ごせる。ただし、この方法は自爆の可能性も高い。

④爆弾を投げる!

パワーグローブ入手時に爆弾を投げて他のボンバーマンに当てると、その相手はしばらく動けなくなる。

⑤壁越しに爆弾を投げる

パワーグローブかブルールーイを入手したら、壁の外周に爆弾を投げる。すると画面の反対側から爆弾が飛び出てくる。



⑥火柱ボンバー

耐火スーツを取った後でわざと爆風に当たり、その瞬間にAボタンを連打しながら移動する。すると周辺の障害物や敵を次々に破壊できる。ただし、耐火スーツの制限時間を超えると自爆の危険があるので注意。

スーパーボンバーマン3
ハドソン
商品番号 SHVC-AS6J 4693378
●書き換え価格:1000円

スーパーマリオコレクション

任天堂 ●商品番号 861367 ●書き換え価格：1000円

ファミコンのベストセラー『マリオ1』『マリオ2』『マリオ3』『マリオ USA』を1本にまとめたソフト。高画質、高音質。バックアップ機能がついているので、進んだ面までセーブが可能の親切設計。

Fブロック4
Bブロック4

ゲームの説明

ゲームの開始まで

カセットをスーパーファミコンに差込み、電源をONにすると、タイトル画面が表示されます。この時スタートボタンを押すとゲームセレクト画面に移りますので、十字ボタンを使い、挑戦するゲームを選んで下さい。カーソルをゲームに合わせスタートボタンを押すとファイルが開きます。「NEW」と表示されているのがまだ使われていないファイルです。ゲーム開始後は、攻略中のワールドが記録されていきます。

使用するファイルにカーソルを合わせ、スタートボタンを押すとゲームが始まります。

ゲームの終了

各ゲームともゲームオーバーになると「セーブしないでつづける」「セーブしてつづける」「セーブしておわる」の中からどれかを選択することになります。なおこの時、マリオ2のみワールドと攻略中のステージがセーブされますが、他のゲームは、一旦終了すると、再開は攻略中のワールドの始めからとなります。

[スーパーマリオブラザーズ1・2]

1-PLAYERか2-PLAYERかを選択してゲームをスタートします。2-PLAYERの場合、一方のプレイヤーがミスすることで、プレイヤーが交代します。また、スーパーマリオブラザーズ2には2-PLAYERGAMEはありません。マリオゲームかルイージゲームを選んでプレイします。

●ミス・ゲームオーバー

下記のような場合プレイヤーミスとなり、残り人数が減ってしまいます。また、残り人数が0のときにミスすることでゲームオーバーとなります。

○普通のマリオの状態で敵に触れる。
○穴などに落ちた場合。
○カベなどにはさまれた場合。
○規定タイム内にゴールできない場合。

●コインについて

ステージ上に落ちているコインを100枚集めるごとに1UPします。

●ゴール

各エリアの終わりに小さなお城があり、その手前のポールに飛びつくとゴールとなります。

[スーパーマリオブラザーズ3]

1-PLAYERか2-PLAYERかBATTLEのどれかを選択してゲームをスタートします。2-PLAYERの場合、一方のプレイヤーがミスするか、エリアをクリアすることでプレイヤーが交代します。

●ミス・ゲームオーバー・コインについて

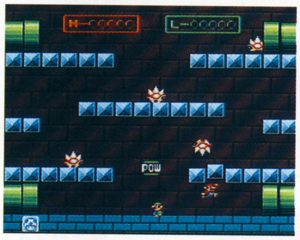
スーパーマリオブラザーズ1・2と同様です。

●ゴール

各エリアの終わりにあるパネルに触れることでゴールとなります。

●2-PLAYERバトルについて

マップ上でマリオとルイージが重なるか、最初にBATTLEGAMEを選択するとなつかしの『マリオブロスゲーム』をプレイすることができます。



[スーパーマリオUSA]

このゲームは他の3つの『マリオ』に対し操作方法などが大きく異なります。ゲームをスタートすると、まずマリオ、ルイージ、キノピオ、ピーチ姫の中からキャラクターを選択します。それぞれのキャラクターによってジャンプ力、移動スピード、持ち上げるスピードなどが大きく違います。

●ミス・ゲームオーバー

画面左側に表示されているハートマークはライフゲージを表し、敵に触れることで減っていきます。ライフゲージが1になるとキャラクターが小さくなります。

●ライフ回復について

敵をたくさん倒すと画面下からハートがふわふわと浮かび上がってきます。これに触れるとライフが回復します。

●ゴール

各エリア最後のボスを倒すことでゴールとなります。

コントローラの操作（マリオ1・2・3）

●十字ボタン
左右移動。
ドアや土管に入る。
しゃがむ。
坂をすべる。（マリオ3のみ）

●セレクトボタン
使用しません。

●スタートボタン
ゲームの中断。

●Xボタン・Yボタン
ダッシュ。
ファイアボールを投げる。
甲らなどを持つ・蹴る。（マリオ3のみ）

●Aボタン・Bボタン
ジャンプ。
泳ぐ。
空中飛行。（マリオ3のみ）

コントローラの操作（マリオUSA）

●十字ボタン
左右移動。
ハシゴやつるの登り降り。
ドアの中に入る。
しゃがむ。
ジャンプ力をためる。

●セレクトボタン
使用しません。

●スタートボタン
ゲームの中断。

●Xボタン・Yボタン
ダッシュ。
野菜を引き抜く。
アイテムなどを持ち上げる。
持ったものを投げる。
土を掘る。

●Aボタン・Bボタン
ジャンプ。

画面の見方

スーパーマリオブラザーズ1・2

スーパーマリオUSA

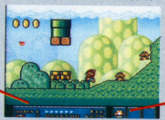
スーパーマリオブラザーズ3

マップ画面

●砦・閉ざされた扉
砦にいるクッパの子分を倒すと、扉が開き道が開通します。
●アクションパネル
アクションゲームが入っていますす。
●キノピオの家
アイテムがもらえます。
●スペードパネル
スロットゲームができます。
●城
ワールドの最終目的地。コクッパがいます。

マリオ3ではステージ間の移動は、マップ画面で行います。マップ上にはアクションステージやキノピオの家などのパネルが表示されています。十字キーで進みたい方向へキャラクターを移動させてAボタンかBボタンで決定して下さい。

アクション画面



●パワーメーター
ダッシュすることでメーターが上昇します。しっぽがある時は、ダッシュしてメーターを最大にし、表示が点滅しているときにBボタン連打で飛行することができます。
●カード
各コースの最後でキノコ、フラワー、スターの3種類のカードのうち1つを入手できます。このカードを3枚揃えることでプレイヤー人数が1人増えます。同じカードが3枚だとさらに人数が増えます

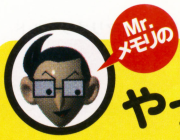
ファンシー派は

口ひげがとてもラブリーなマリオおじさん。かわいいおじさんって言われるのは、じつは難しいことなんだぜ。さすが！

P36へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：任天堂株式会社　TEL本社075-541-6113　東京サービスセンター03-3254-1647　大阪支店06-376-5970　名古屋営業所052-571-2506　岡山営業所086-252-2038　札幌営業所011-612-6930

©1993 Nintendo



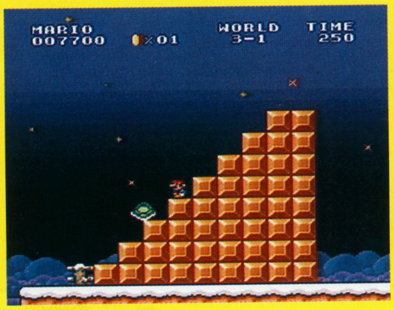
スーパーマリオコレクション お楽しみガイド

やっぱり基本!?マリオの無限増殖

スーパーマリオシリーズといえば、ジャンプやダッシュを使ってさまざまな難関をクリアしていく王道中の王道のアクションゲーム。ベーシックなアクションで楽しめるこのシリーズも、もちろん後半ステージに向かっていくと難易度も高くなり、ハイレベルなテクニックを要求される。特に『スーパーマリオブラザーズ2』は、『1』のスペシャル版ともいえる作品だけあり、その難易度の高さは折り紙付きだ。どうしても越えられない難所は、練習を重ねるしかない。そんなときは、残り人数を無限増殖技を使って増やしておけば安心。

無限増殖技で一番よく知られているのが、階段状の地形に出現するノコノコ（パタパタでも可）をまず一度踏みつけて甲らにして、さらにその上から踏みつけるというもの。タイミングさえあえば、地形から跳ね返ってきた甲らを延々と踏み続けることができ、みるみるうちに残り人数が増えていく。

これで安心して難所に向かっていくことができるんじゃないかな。



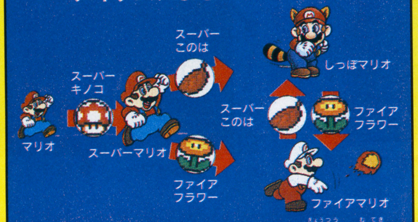
リズミカルにノコノコを踏んづけ続けよう

プレイの決め手

アイテムとパワーアップ紹介

スーパーマリオブラザース1・2・3

アイテムによるパワーアップ



スーパースターをとったときは1・2・3共通で無敵になります。

マリオ3のみのアイテムによるアクション

カエルマリオ 水中で加速	✚＋B
タヌキマリオ 地蔵に変身	✚（下に入れっぱなし）＋Y
しっぽマリオ 空を飛ぶ	加速してパワーメーター満タンにして B

アイテム

●スーパーキノコ
スーパーマリオに変身します。

●コイン
100枚集めると残り人数が1人増えます。

●ファイアフラワー
ファイアマリオに変身します。

●スーパースター
一定時間無敵になります。

●1UPキノコ
残り人数が1人増えます。

マリオ3のみのアイテム

●スーパーこのは
しっぽマリオに変身します。

ブロック

●レンガブロック
いろいろと叩いてみると？

●ハテナブロック
アイテムやコインなどが隠されています。

マリオ3のみのブロック

●Pブロック
押すと何かがおこる？

●ジャンプブロック
勢いよくジャンプすることができます。

マリオ3のイベントで入手できるアイテム

●カエルスーツ
カエルマリオに変身。Bボタンでスイスイ泳げます。

●ジュゲムの雲
アクションゲームパネルを1つパスできます。

●ハンマー
マップ上のジャマな岩を破壊できます。

●フエ
伝説の、魔法の…？

●タヌキスーツ
タヌキマリオに変身します。

●パタパタの羽
敵に当たるまでパワーメーター満タン状態で空を飛べます。

●オルゴール
マップ上のハンマーブロスを眠らせます。

●イカリ
マップ上のコクッパの飛行船を止めることができます。

キノピオの家やハンマーブロスから手にいれたアイテムはマップ画面表示中のみ使えます。マップ画面でYボタンを押すと画面下に持っているアイテムが表示されます。十字ボタン左右で選びBボタンで決定して下さい。

スーパーマリオUSAのアイテム

●コイン
スロットマシーンに挑戦できます。

●野菜
引き抜くことができます。

●はずれ野菜
小さな野菜です。

●バクダン
しばらくすると爆発します。

●甲ら
投げると地面を滑って進みます。

●キノコブロック
踏台にしたり投げつけて攻撃できます。

●チェリー
いくつか取るとスターが出現します。

●魔法の薬
投げると裏の世界へつながるドアが出現します。

●POW
投げると地面が揺れ、広範囲の敵を倒します。

●きのこ
ライフが回復し、ハートが1つ増えます。

●1UPキノコ
残り人数が1人増えます。

●小さなハート
ライフが1つ回復します。

●カギ
カギのかかったドアを開けられます。

●ストップウォッチ
敵を一定時間止められます。

スーパーマリオワールド

任天堂 ●商品番号 131130●書き換え価格:1000円

スーパーマリオシリーズ4作目。ヨッシーやマントマリオなどの多彩なアクションと、豊富な隠しステージ、絶妙なゲームバランスは誰にでも楽しめ魅力満点。9ワールド96コース。

Fブロック1
Bブロック1

ゲームの説明

カセットをスーパーファミコン本体に差し、電源スイッチをONにしてください。デモ画面が現れたら、スタートボタン(B、Yボタンでも可)を押すと、マリオA、マリオB、マリオCというファイルが表示されます。いずれかのファイルを選び、さらに1PLAYER GAME(1人用)、2PLYAER GAME(2人用)を選ぶと、ゲームが始まります。

[ミス&ゲームオーバー]

下記のような場合、プレイヤーのミスとなり、プレイヤー人数が減ってしまいます。プレイヤー人数の残りがなくなると、ゲームオーバーとなります。

- 普通のマリオの状態で、敵に接触したり、噛みつかれた時。
- 地上の穴などに落ちた時。
- 規定時間以内にゴールできない場合。
- カベなどにはさまれた場合。

[中間ゲートとゴール]

コースの中ほどには、小さなゲートがあります。これは「中間ゲート」といい、このゲートのロープを切っておくことで、ゴール到達前にミスをしても、この地点から再開できるようになります。また、普通のマリオでロープを切ると、スーパーマリオになります。

ゴール地点には、さらに大きなゲートがあります。ゴール時に、うまくタイミングを合わせて、上下しているロープを切ると、その高さに応じてゴールスターがもらえます。ゴールスターを100枚集めると、その後で、ボーナスゲームをすることができます。

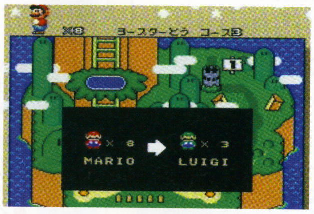
[コインについて]

コース中のコインを集めると、プレイヤー人数が1人増えます。

- 普通のコイン
  100枚集めると1UP。
- ドラゴンコイン
  1コース中で5枚集めると1UP。

[2PLAYER GAME]

このゲームは2人でいっしょに遊ぶこともできます。この場合、一方のプレイヤーがマリオを、もう一方がルイージを操作して、交代でゲームを進めていきます。マップ画面で、LまたはRボタンを押すと、人数の受け渡しができます。Bボタンで、ルイージからマリオへ、Yボタンでマリオからルイージへ受け渡すことができます。スタートボタンを押すと、元の画面に戻ります。



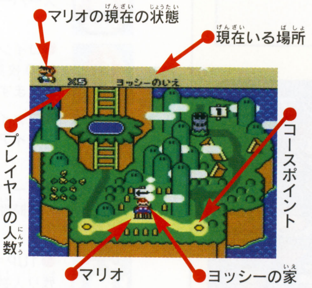
[セーブについて]

お城や砦、お化け屋敷などをクリアすると、マップ画面上にセーブの確認画面が現れます。「キロクシテツヅケル」を選ぶと、その地点までのクリアルートが、ファイルに記録されます。「キロクシナイデツヅケル」を選ぶと、記録されません。

画面の見方

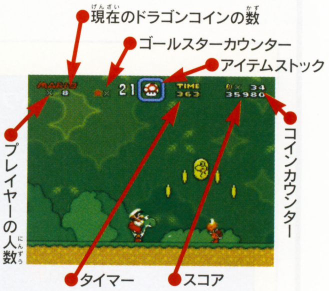
マップ画面

ゲームはヨースター島の「ヨッシーの家」からスタートします。マップ上のマリオを十字ボタンで移動させ、コースポイントをクリアしながら先に進みます。スタートボタンを押すと、マップ全体をスクロールさせて見渡せます。赤いコースポイントは、秘密のゴールの存在するコースを示しています。

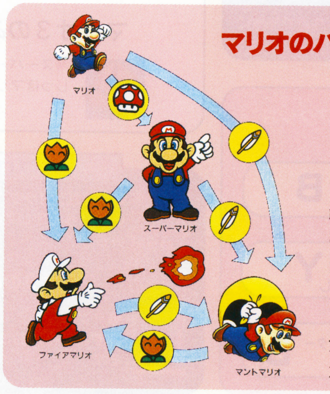


アクション画面

マップのコースポイント上にマリオを移動させ、BまたはYボタンを押すと、アクション画面に切り替わります。マリオをゴールまで到達させることができればクリアです。一度クリアしたコースでは、スタートボタンを押してから、セレクトボタンを押すと、マップ画面に戻ることができます。



マリオのパワーアップ



普通のマリオは、スーパーキノコを取ると、スーパーマリオに変身します。どのマリオからでも、ファイアフラワーを取るとファイアマリオに、マント羽根を取るとマントマリオに変身することができます。普通のマリオの時、敵に触れるとミスになりますが、大きなマリオの時は、普通のマリオに戻るだけで、ミスにはなりません。

大きなマリオの時は、アイテムを1個だけストックしておくことができます。ストックしたアイテムは、アクション画面で、セレクトボタンで呼び出せます。

オヤジ派は
マリオにはまっているキミって、もしかしてイタリア系の体質なのかもよ。いつも陽気なオヤジに乾杯!
P216へワープ

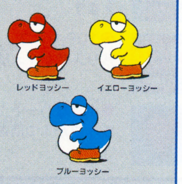
マリオの仲間・ヨッシー

マリオの仲間のヨッシーは、タマゴの中に閉じ込められています。見つけたら、ジャンプして背中に乗ってプレイできるようになります。

ヨッシーを使えば、敵を食べたりすることができますが、カメの甲らなど硬いものは飲み込むことができません。その時、口に含んだ甲らの色によって、ヨッシーがいろいろなことができるようになります。

また、恐竜ランドのどこかにいる色の違うチビヨッシーは、敵を5匹食べさせると大人になり、マリオが乗ることができるようになります。レッドヨッシーはどの甲らでも炎を吐け、ブルーヨッシーはどの甲らでも空を飛べ、イエローヨッシーは、どの甲らでも砂煙をまきちらせます。

伝説の3色ヨッシーを探せ!!



アイテム&ブロック

- ハテナブロック…下からたたくとコインやアイテムがもらえます。
- クルクルブロック…たたくと一定時間、回転しています。
- ブルブルブロック…持ったり、投げたりすることができます。
- ジャンプブロック…はずむブロック。アイテムを出すこともあります。
- メッセージブロック…ゲーム中のヒントやアドバイスをしてくれます。
- ボーナスブロック…コース中、30枚以上コインを取ってたたくと1UP。
- ヨッシーの翼…ヨッシーに乗ったまま取るとワープできます。
- スイッチブロック…踏むと一定時間、ブロックがコインになります。
- パワーバルーン…体がふくらんで、一定時間空中を漂えます。
- たまご…ヨッシーが産むこともあります。中身が何かはお楽しみ。
- 木の実…ヨッシーに食べさせ続けると、たまごを産みます。
- ジャンプ台…うまくタイミングを合わせると、ハイジャンプできます。
- スーパースター…一定時間、無敵になることができます。
- 3UPムーン…プレイヤー人数が、一気に3UPします。

このゲームについてのお問い合わせ先:任天堂株式会社 TEL本社075-541-6113 東京サービスセンター03-3254-1647 大阪支店06-376-5970 名古屋営業所052-571-2506 岡山営業所086-252-2038 札幌営業所011-612-6930

©1990 Nintendo

Mr.メモリの スーパーマリオワールド お楽しみガイド

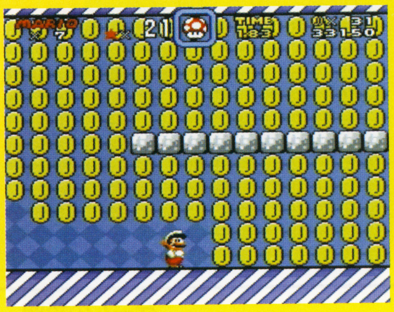
やってもやっても謎があるヨースター島

『スーパーマリオ』シリーズといえば、隠れたブロックやコースを探し出していくのが、やはり醍醐味。ふつうのアクションゲームだったら、1度クリアすれば終わりになるところなんだけれど、このゲームは、やってもやっても終わりがない、まさにエンドレス。

まずはマップ中の赤いコースで、隠れたゴールを探し出すのに挑戦しよう。秘密のカギ穴や、ワープゾーンなど、ちょっとやそっとの知恵ではなかなか見つからない。12コースをクリアするだけで、エンディングにたどり着く、究極の近道だって存在する。

どうしても先に進めないなら、簡単なコースに再挑戦すること。何度も1UPを確保して、人数を増やして挑戦するのもいいだろう。マントマリオならではの空中遊泳で、空にあるコインをバンバンいただけちゃうコースもあるのだ。

スタート画面に出るクリアコースの数は、パーフェクトで96。果たしてキミはパーフェクトにどこまで近づけるだろうか。



コインどっさりこ。うーん、満腹って感じ

プレイの決め手

マリオのアクションをマスターしよう

ヨッシーに乗ったら

ヨッシーを見つけたら、まずジャンプして、背中に飛び乗りましょう。基本的な操作はマリオといっしょです。

食べる Ⓨ

吐き出す Ⓨ

空を飛ぶ Ⓑ連打

空を飛ぶためには、ヨッシーに青色の甲らを加えさせなくてはいけません。甲らを加えたままBボタンを連打すると、空を飛ぶことができます。

通常の操作

走る ✚+Ⓨ

1ブロックの隙間は駆け抜けられます。

ジャンプ Ⓑ

長い間押すと、高くジャンプ。Bボタンを押したまま敵を踏むと、より高くジャンプします。

上に投げる ✚+Ⓨ

物を持ったまま、上キーを入れ、Yボタンを離します。下に入れておくと、足元に置きます。

スピンジャンプ Ⓐ

敵を一撃で倒したり、ブロックを壊すことができます。

泳ぐ ✚+ⓎかⒷ

物を持って泳ぐ ✚+Ⓨ(押したまま)

水面からジャンプ ✚+ⓎかⒷ

物を持つ Ⓨ

Yボタンを押したままで、物に接触してください。

カメの甲らやジャンプ台など、いろいろな物を持つことができます。

マントマリオ

マントマリオの時、マリオが手を広げるまで加速すると、空を飛ぶことができます。

加速 ✚+Ⓨ → ジャンプ Ⓨ+Ⓑ → 急上昇 ✚+Ⓨ+Ⓑ

マントを開く ✚+Ⓨ

ゆっくり降下 ✚+Ⓨ

マントで敵を倒す Ⓨ

くるくる回って敵を倒します。ブロックを横からたたくこともできます。

急降下 ✚+Ⓨ

ボディプレス Ⓨ

急降下すると敵をそのままつぶしたり、地面を揺らして敵を倒せます。

ファイアマリオ

ファイアボール Ⓨ

ファイアボールに当たって倒された敵は、コインになります。

いろんな場所で

●土管に入る

上向き土管 ✚

下向き土管 ✚+Ⓑ

●三角ブロックで

垂直駆け上がり ✚+Ⓨ

ヨッシーとジャンプ Ⓑ

●金網のあるところで

パンチ Ⓨ

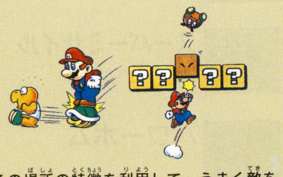
回転扉 Ⓨ

ロープやつるにも上キーでしがみつけます。坂道では、下キーですべります。

敵の倒し方

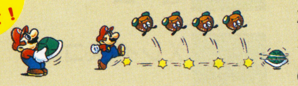
コース中に出現する敵は、上から踏んだり、ブロックの下からたたいたりして倒すことができます。中には踏んでも倒せない敵や、何度か踏みつけないと倒すことができない敵もいます。

また、甲らを蹴って、その先の敵をなぎ倒すこともできます。1つの甲らでたくさんの敵を倒したり、連続して敵を踏みつけたりすることで、より高い得点を稼ぐことができるようになっています。



↑その場所の特徴を利用して、うまく敵を倒そう！

連続して倒せ！



マリオのひみつ

どこかにあるスイッチの宮殿には、大きなスイッチがあります。そのスイッチを踏むと、コース中にある点線の枠が、「！」マークの入ったその色のブロックに変わります。スイッチの宮殿は4つあるので、ぜひ見つけてください。

また赤色のコースポイントにある、別のゴールを見つけると、隠れたコースができたり、途中のコースをワープできたりします。そしてその先には隠れた新しいマップ「スターロード」も。がんばってマップにかくされた秘密を明かし、全コースクリアを目指してください。

これが大きいスイッチ。見つけて押すのだ！

スーパーマリオワールド

任天堂

商品番号 SHVC-MW 131130

●書き換え価格：1000円

スーパーメトロイド

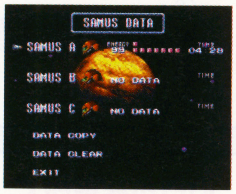
任天堂●商品番号 468347●書き換え価格：1000円

戦場は要塞惑星ゼーベス。とてつもなく深い地下迷路を、数々のアイテムを入手、利用しながら進んでいく。壮大なアクション、ステージ、そして感動のエンディングが用意されている。ゲームボーイ版の続編。

Fブロック6
Bブロック4

ゲームの説明

カセットをスーパーファミコン本体に正しくセットし、電源スイッチをオンにしてください。デモに続いてタイトル画面になります。タイトル画面表示中にスタートまたはAボタンを押すと、サムスデータ画面でのデータ選択、そしてオプション設定の後にゲームスタートです。



➡A、B、Cいずれかの新規、もしくはセーブデータを選択。

[ゲームオーバーと再スタート]

「スーパーメトロイド」では、プレーヤーの分身サムス・アランにエネルギー設定がされており、敵の攻撃その他によってこのエネルギーが減っていき、0になるとゲームオーバーになります。サムスのエネルギーはアイテムの「エネルギータンク」を入手することで上限を増やすことができるようになっているので、なるべく多く手に入れましょう。

ゲーム中、ステージ内のセーブデータユニットでゲームのセーブが行えます。ゲームオーバー後は、最後にセーブした時点から再開することができます。

コントローラの操作

十字ボタン
●上ボタン
銃口を上に向けます。
●左・右ボタン
サムスが左右に移動します。
●下ボタン
1回押すとしゃがみ、もう1回押すと丸まります（丸まるためにはアイテムが必要です）。またジャンプ中に押すと銃口を下に向けます。
●ボタン
ビームやミサイルを発射します。押しっぱなしでビームを溜め、放すと溜め撃ちができます（溜め撃ちにはアイテムが必要です）。丸まった状態で押すと爆弾をセットします（爆弾にはアイテムが必要です）。
●Aボタン
サムスがジャンプします。十字ボタンの左右を押してジャンプすると回転ジャンプをします。ショットを溜めた状態で回転すると弱い敵を倒すことができます。
●Yボタン
アイコンアイテムをキャンセルします。
●Bボタン
Bボタンを押しながら十字ボタンの左右で加速。
L・Rボタン
●Lボタン
銃口を斜め下に向けます。
●Rボタン
銃口を斜め上に向けます。同時押しで、しゃがんだ状態で銃口を上に向けます。
●SELECTボタン
アイコンアイテムの選択。
●STARTボタン
ポーズがかかり、マップ画面になります。

画面の見方

ゲーム画面

画面には以下の情報が表示されます。

エネルギー表示：現在のサムスのエネルギー量。0になるとゲームオーバー。

エネルギータンク表示：サムスが持っているエネルギータンクの数。タンク1つのエネルギーは99です。

アイコンアイテム表示：アイテムセレクトボタンで選択できるアイテムと、その残弾数を表します。

マップ表示：サムスの現在地を中心にしたマップの一部が表示されます。

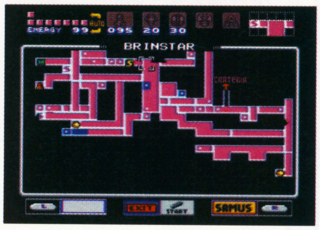
オート補給：リザーブタンクのエネルギー補給の方法。手動とオートを選択。

アイコン・アイテム表示

- ミサイル
- スーパーミサイル
- パワーボム
- グラップリングビーム
- Xレイ・スコープ

マップ画面

ゲーム中にSTARTボタンを押すと、ポーズ状態になり、各エリアのマップ画面になります。この画面では、サムスが到達したエリアがピンク色で表示されます。ただし、マップコンピュータにアクセスしないと全体は表示されません。画面には以下の情報が表示されます。

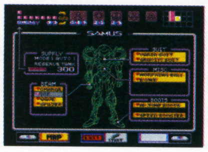


⬆ここでRボタンを押すと「サムス画面（下段参照）」になります。

- サムスの現在位置
- エリアボスの位置
- ミサイルチャージ・ユニットの位置
- エネルギーチャージ・ユニットの位置
- データセーブ・ユニットの位置
- マップコンピュータの位置
- 最後にセーブした位置

サムス画面

サムスが現在装備しているアイテムやその状態を見ることができます。また、十字ボタンでカーソルを移動させ、SUPPLY(補給)モードの変更や、BEAM(ビーム)の持ち替えが可能（SPAZERとPLASMAビームは併用不可能）です。



⬅Lボタンを押すとマップ画面に、STARTボタンでゲームに戻ります。

アイテム一覧表

アイコンアイテム、エネルギー	武器・スーツ	サムスの能力追加系
ミサイルタンク サムスの持てるミサイルの量が増えます。	**チャージビーム** 溜め撃ちができるようになります。	**丸まり** 十字ボタンの下を2回押すと丸まります。
スーパーミサイルタンク ミサイルの強力版。	**アイスビーム** 敵を一定時間凍結させるビームを発射します。	**ボム** 丸まった状態でショットボタンで爆弾をセット。
パワーボム ボム（爆弾）強力版。	**ウエイブビーム** ビームが波動状に飛び、障害物を貫通します。	**スプリングボール** 丸まった状態でジャンプすることができます。
グラップリングビーム 特殊なブロックにぶら下がれます。	**スペイザー** ビームを3発同時に発射します。	**スクリューアタック** 回転ジャンプの体当たりで敵を倒すことができます。
Xレイ・スコープ 隠し通路や、隠されたアイテムなどを透視できます。	**プラズマビーム** 複数の目標を貫くことができる最強のビーム。	**ハイジャンプブーツ** サムスのジャンプ力がアップします。
エネルギータンク サムスのエネルギー量が増えます。	**バリアスーツ** ダメージを2分の1に軽減。高温地帯のダメージ無効。	**スペースジャンプ** 回転ジャンプ中に再びジャンプできます。
リザーブタンク サムスの緊急時用エネルギータンク。	**グラビティスーツ** ダメージ4分の1。水中も自由に動ける。溶岩も平気。	**スピードシューター** 高速でダッシュできます。最高速時は無敵！

テクノ派は
⬇
深く、そして暗い地下迷路。ああ、なんてサイバーパンクなシチュエーションなんだろう！ 孤独ってのがなおいいよね。
⬇
P114へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：任天堂株式会社 TEL本社075-541-6113 東京サービスセンター03-3254-1647
大阪支店06-376-5970 名古屋営業所052-571-2506 岡山営業所086-252-2038 札幌営業所011-612-6930
©1994 Nintendo

Mr.メモリの スーパーメトロイド お楽しみガイド

応用操作で無限に広がる行動範囲

以下で紹介する応用操作を覚えれば、ゲームの面白さとサムスの行動範囲は飛躍的にアップするでしょう。お試しあれ。

●壁蹴りジャンプ：壁に向かってスクリュージャンプします。壁に接触した瞬間、十字ボタンを逆方向に入れて再びジャンプ。これを繰り返して垂直の通路を上って行くことができます（慣れれば一方の壁だけでもできます）。

●ブースタージャンプ：スピードブースターのダッシュが最高速に達したとき、十字ボタンの下を入力してサムスが黄色に点滅している間にジャンプボタンを押すと、長距離を一気にジャンプ移動します（十字ボタンを組み合わせると8方向にジャンプ可能）。

●パワーボムで回復エネルギーが30以下のときに、ミサイル10発、スーパーミサイル10発、パワーボムを11発以上用意する。パワーボムをセレクトし、十字ボタンの下、L、R、Xを押し続けると、パワーボムが爆発した後にエネルギーが回復する。

ブースタージャンプの横、斜めはちょっと練習が必要。

プレイの決め手

ステージ内の自由な歩き方

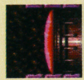
アイコン・アイテムで開くゲート

ゲームの舞台「惑星ゼーベス」の各エリア内には、特定のアイコンアイテムでしか開くことができない「ゲート」がいたるところに設置されています。ゲートは各アイコンアイテムに対応した「色分け」がされているので、プレイヤーはその色によってどのアイコン・アイテムを使用すればいいのかを知るわけです。その組み合わせは、下で紹介しています。

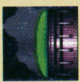
ゲームを進めていく上で、通れないゲート（そのアイコン・アイテムを持っていないために）に行く手をはばまれることがあるでしょう。そんなときは、思い切ってほかのエリアへ行くなど、探索範囲を広げてみることをオススメします。

●ブルーゲート
ビームやボムといったあらゆる武器で開くことができる。

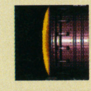
●レッドゲート
ミサイル5発、またはスーパーミサイル1発で開きます。



●グリーンゲート
スーパーミサイル1発で開くことができます。



●イエローゲート
パワーボム1発で開くことができます。



●メタルゲート
ある条件(敵を倒すなど)を満たせば開くことができます。

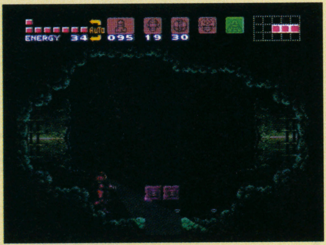
●シャッター
上部のランプの色がゲートと同様の意味を持っています。

アイコン・アイテムで壊れる壁

エリア内には、膨大な数の「隠し通路」が存在します。そのまま素通りできるものもあれば、アイコン・アイテムで壁を壊して通り抜けるものもあります。マップ画面とゲーム画面を照らし合わせて、通路が有りそうな場所では徹底的に調べるクセをつけておきましょう。入手アイテムが多ければそれだけゲーム進行が楽になるハズです。

Xレイ・スコープで見る

アイコン・アイテムの「Xレイ・スコープ」は、隠し通路を透視できるアイテムです。また、どんな方法で通れるのかも分かります。

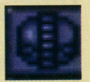


Bボタン+十字ボタンでくまなく探そう

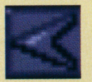
●ビーム・ボムで壊れる
ボムで壊れます。似たものにビームで壊れるものもあります。

●スーパーミサイルで壊れる
スーパーミサイルを打ち込んで壊すことができる壊です。

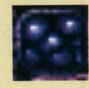
●パワーボムで壊れる
パワーボム1発で壊すことができる壊です。



●スピードシューターで壊れる
スピードブースターの最高速ダッシュで壊すことができます。



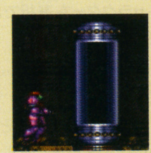
●落とし穴
上に乗ると消え、すぐに再生します。壊すことはできません。



セーブ、チャージ・ユニットの活用

エリア内には、サムスをサポートする施設が設置されています。データセーブ・ユニットでは、ゲームのセーブを、チャージ・ユニットでは、ミサイルやエネルギーの補給ができます。これらの位置を把握しておけば、ゲームオーバーは確実に減るでしょう。マップコンピュータから手に入るエリアマップを大いに活用しましょう。

データセーブ・ユニット



ミサイル、エネルギーチャージ・ユニット

マップコンピュータ

敵の出現地点を利用

エネルギーやミサイルなどが残り少ないとき、近場にチャージ・ユニットがない場合は、飛行型の敵が出現する場所（土管や溶岩の中など）のすぐ脇に陣取って、敵を倒して手に入るアイテムで補給しましょう。ちょっと面倒くさいように思えますが、こういった地道な回復を怠らないことが実は重要なのです。

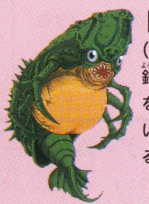
←連射機能付きのパッドがあればかなりラクになりますよ。

敵キャラクター紹介

要塞惑星ゼーベスには、さまざまな生物やトラップなどが数多く存在する。もちろん、凶悪な宇宙海賊もサムスを待ち受けている。ここでは、それら敵キャラクターの一部を紹介しよう。

スクリー
天井にぶら下がっていて、サムスが近づくと回転しながら落下してくる。

スポア・スポーン
(ブリンスタの小ボス)
宇宙海賊によって遺伝子操作された植物。硬い殻には一切の攻撃は通用しない。弱点は殻に守られた核である。



ドレイゴン
(マリーディアのボス)
鎧のような硬い甲羅を持ち、なおかつ高い防御力を持っている。

サムスのスーツの中身

今回でもう3作目となる（オープニングデモではMETROID3と表示される）当シリーズ。以前のシリーズをプレイした人はご存知の通り、主人公サムス・アランは実は女性なの である。これは今回の「スーパー」でも、エネルギーが0になった瞬間スーツがはじけるところで確認することができるので、1回はゲームオーバーになってみてね。さて、それにも大いに関連することだが、このゲームのエンディングにはいくつかのパターンがあり、それはクリア時間に密接に関係している。ぜひ2時間以内でクリアして、素顔（肌？）のサムスに出会ってみて欲しい。

ストリートファイターⅡターボ

カプコン ●商品番号 129224●書き換え価格：1000円

対戦格闘の歴史を作り上げた『ストリートファイターⅡ』が大幅にパワーアップ!!全キャラクターのスピードアップ、新必殺技の追加、四天王や同キャラ対戦が可能になるなど、まさに決定版といえる内容です。

Fブロック5 Bブロック0

ゲームの説明

カセットをスーパーファミコンに差し込み、電源をONにしてください。デモ画面のときにスタートボタンを押すと、タイトル画面が表示されます。

[ゲームモード・オプションの選択]

タイトル画面では十字キーの上下を押し、ゲームモード、オプションの中からモードを選びスタートボタンを押します。

●ターボモード

プレイヤーの好みに応じてスピード調整が可能で、ノーマルモードにはない必殺技がいくつか追加されたモードです。十字キーを「TURBO」に合わせて左右を押すと、ゲームスピードを4段階から設定することができます。

●ノーマルモード

『ストリートファイターⅡ』の基本的なバトルが楽しめるモードです。

●オプション

ゲーム中のボタン配置や難易度等を設定します。詳しくは、下記『オプションモードについて』をご覧下さい。

[プレイモードの選択]

ゲームモードを決めたら、次はプレイするモードを選択します。

●GAME START

12人の中からキャラクターを選択し、勝ち進んでいくモードです。

まずは十字キーで好きなキャラクターを選び、スタートボタンを押すとゲームが始まります。1人プレイ中に反対側のコントローラのスタートボタンを押すと、乱入対戦プレイが可能です。このモードでは3本勝負中、2本負けるとゲームオーバーとなり、コンティニュー画面になります。タイムが、0になる前にスタートボタンを押すとコンティニューすることができます。

●V.S. BATTLE

2人プレイでの対戦モードです。勝負毎にキャラクターを選択でき、対戦成績等が表示されます。

プレイヤーを選択し、スタートボタンで決定するとハンディキャップ設定画面が表示されますので、そこでそれぞれのプレイヤーのレベルを設定します。このときセレクトボタンを押すと、ステージ選択が可能です。十字ボタンで好みのステージを選び、スタートボタンを押すと対戦が始まります。

対戦が終了すると1P,2Pのトータル勝敗画面が表示されます。この時にセレクトボタンを押すとV.S.オプション画面になり、コンティニュー、エンド、記録の初期化を選択することができます。

ゲームのルールについて

●1本の制限時間、99カウント（66秒）の3本勝負とします。（オプションにより、時間無制限にすることもできます。）

●4ラウンド目をファイナルラウンドとして、そのラウンドの勝者が無条件に先に進めます。そのラウンドでも決着がつかない時（ダブルKO、ドロー）はゲームオーバーとなります。

●体力を消耗し、立ち上がる気力がなくなるとK.Oとし、1本取られます。

●制限時間内に勝負がつかなかった場合は、残りのバイタリティの多い方を勝ちとします。（制限時間がある場合に限り。）

オプション

タイトル画面にてオプションを選び、スタートボタンを押すとオプション画面が表示されます。十字キーの上下左右で設定変更し、スタートボタンを押すとタイトル画面へ戻ります。

●ゲーム難易度

通常ゲーム時の難易度を8段階に設定できます。

●タイム制限

タイム制限の有無を設定します。

●ボタンの配置

パンチとキックボタンを好きな配置に設定できます。

●プレイヤー選択後のボタン配置変更

通常の「GAME START」の場合はキャラクター選択画面終了時に、「V.S.BATTLE」の場合は、バトルステージ選択画面からセレクトボタンを押したままにしておくと、ボタン配置設定画面に移れます。キャラクターに合ったボタン配置をしたい場合便利です。

画面の見方

①1Pのスコア：1Pの現在の得点です。
②2Pのスコア：2Pの現在の得点です。
③ハイスコア：その時点での最高得点記録が表示されます。
④1Pの勝利マーク：1Pが勝つと1本に1個表示されます。
⑤2Pの勝利マーク：2Pが勝つと1本に1個表示されます。
⑥1Pのバイタリティ：1Pがダメージを受けると、メーターが減ります。
⑦2Pのバイタリティ：2Pがダメージを受けると、メーターが減ります。
⑧K.O.マーク：どちらかのバイタリティが少なくなると赤く点滅します。
⑨タイマー：残り時間を表示します。

コントローラの操作

●十字キー
各モード選択
プレイヤーの移動

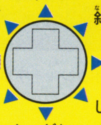
●セレクトボタン
押しっぱなしでボタン設定画面表示

●スタートボタン
ゲームスタート
ゲームのポーズ
途中参加

●Y・X・Lボタン
パンチ攻撃
（Y=弱、X=中、L=強）

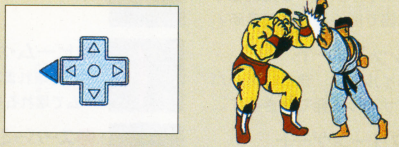
●B・A・Rボタン
キック攻撃
（B=弱、A=中、R=強）

プレイヤーの基本操作



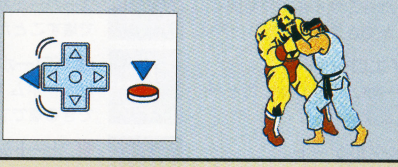
ガード

攻撃をせずに十字キーを後ろに入れると、敵の攻撃をガードできます。（ただし、必殺技は約1/4のダメージを受けます。）



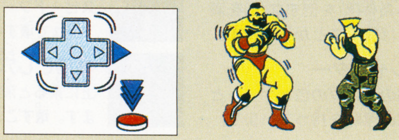
投げ技

十字キーとボタンの組み合わせで投げることができます。ただし、敵の間合いに入るのは危険を伴います。



気絶

気絶した場合、十字キーとボタンを連打することで素早く立ち直ることができます。



好戦派

波動拳をだせないのが悔しいからと言って、襖に蹴りを入れるのはやめよう!!

P152へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社カプコン TEL06-946-3099 ©CAPCOM 1991, 1992, 1993 ALL RIGHTS RESERVED.

Mr.メモリの ストリートファイターⅡターボ お楽しみガイド

対コンピュータ戦は模擬戦でしかない!!

『ストリートファイターⅡターボ』の面白さは、対コンピューター戦以上に、人間同士の対戦プレイにある。コンピューターが操るキャラクターは、決められたパターンとプレイヤーの操作に反応して戦う、いわゆる“プログラム”でしかない。ゲームの難易度を変えれば、コンピューターの戦い方も変わるかもしれないけど、それだってあくまでもあらかじめ作られた動きでしかないのだ。何度かプレイを重ねていると、攻撃のパターンが見えてくるだろう。

だが人間同士のプレイヤーによる戦いは、プレイヤー毎の戦い方のクセに、お互いの感情、体調、運などなど、さまざまな要素が加わる。だからこそ、一瞬先に何が起こるかまるで予測がつかない、熱い熱い対戦が繰り広げられるし、何度も繰り返し遊べるのだ。

乱暴に言ってしまえば、対コンピュータ戦は練習でしかない。そこで腕を磨き、人間同士での戦いに勝ったプレイヤーこそ、真のチャンピオンと呼ばれるのだ。

まずは自分なりの攻撃パターンを探そう

プレイの決め手

全キャラクタープロフィール&必殺技コマンド紹介

(コマンドはすべて右向き時。※の必殺技は、TURBOモードのみで使用可能です。)

日本代表

リュウ RYU

もっともスタンダードな格闘家。飛び道具の波動拳、対空技の昇龍拳の強さには定評がある。

必殺技名	コマンド
波動拳	↓↘→+パンチ
昇龍拳	→↓↘+パンチ
竜巻旋風脚	↓↙←+キック
※空中で竜巻旋風脚	空中で↓↙←+キック

日本代表

E.本田 E. HONDA

ジャパニーズ・スモウレスラー。スモウの強さを世界に知らしめるため出場。一撃必殺のパワーファイター。

必殺技名	コマンド
スーパー頭突き	←ため→+パンチ
スーパー百貫落とし	↓ため↑+キック
百烈張り手	パンチ連打

ブラジル代表

ブランカ BLANKA

彼の育った環境は、肉体をも変化させた。そのスピードを生かした連続技で、相手プレイヤーを翻弄せよ。

必殺技名	コマンド
エレクトリックサンダー	パンチ連打
ローリングアタック	←ため→+パンチ
※バーチカルローリング	↓ため↑+キック

アメリカ代表

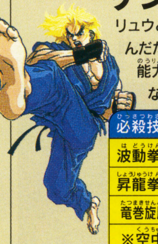
ガイル少佐 GUILE

冷静な判断力で、技を繰り出すアメリカ軍人。得意なキック技を中心に戦いを組み立て、サマーソルトキックでとどめを刺せ。

必殺技名	コマンド
サマーソルトキック	↓ため↑+キック
ソニックブーム	←ため→+パンチ

アメリカ代表

ケン KEN

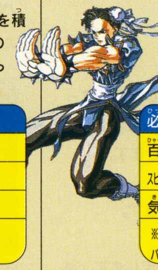


リュウと同じ師のもとで修行を積んだため、ほぼリュウと互角の能力を持つ。アメリカでさらなる修行を行っていた。

必殺技名	コマンド
波動拳	↓↘→+パンチ
昇龍拳	→↓↘+パンチ
竜巻旋風脚	↓↙←+キック
※空中で竜巻旋風脚	空中で↓↙←+キック

中国代表

春麗 CHUN-LI

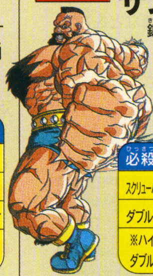


素早い動きで相手を翻弄する、今大会唯一の女性格闘家。行方不明の父を捜し求めている。

必殺技名	コマンド
百烈キック	キック連打
スピニングバードキック	↓ため↑+キック
気功拳	←↙↓↘→+パンチ
※空中スピニングバードキック	空中で↓ため↑+キック

ソ連代表

ザンギエフ ZANGIEF

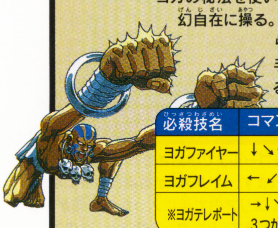


鍛え抜かれた鋼の体を持つレスラー。動きは鈍いが、相手を吸い込むスクリューパイルドライバーの攻撃力は強大だ。

必殺技名	コマンド
スクリューパイルドライバー	十字キー一回転+パンチ
ダブルラリアット	パンチボタン3つ同時押し
※ハイスピードダブルラリアット	キックボタン3つ同時押し

インド代表

ダルシム DHALSIM



ヨガの秘法を使い、自らの体を変幻自在に操る。遠い間合いからでも伸びる手足で攻撃することが可能。

必殺技名	コマンド
ヨガファイヤー	↓↘→+パンチ
ヨガフレイム	←↙↓↘→+パンチ
※ヨガテレポート	→↓↘か←↓↙+パンチ3つかキック3つ同時押し

アメリカ代表

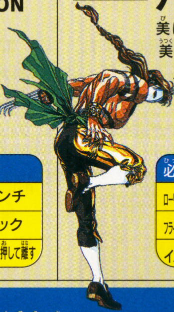
バイソン M.BISON

他を寄せ付けないパワーパンチを持つボクサー。ボクサーだけあってキック攻撃は一切使わない。

必殺技名	コマンド
ダッシュストレート	←ため→+パンチ
ダッシュアッパー	←ため→+キック
ターンパンチ	パンチボタン3つをしばらく押して離す

スペイン代表

バルログ BALROG



美に対して異常な執着心があり、美しいもの以外には、その価値さえも認めない。空中からの奇襲攻撃を得意とする。

必殺技名	コマンド
ローリングクリスタルフラッシュ	←ため→+パンチ
フライングバルセロナアタック	↓ため↑+キックでジャンプ後パンチ
イズナドロップ	↓ため↑+キックでジャンプ後十字キー+パンチ

タイ代表

サガット SAGAT

かつて格闘技の帝王と呼ばれていたがリュウに破れ、復讐を誓う。リュウの技をヒントにし、さらに腕に磨きをかけて今大会に挑む。

必殺技名	コマンド
タイガーショット	↓↘→+パンチ
グランドタイガーショット	↓↘→+キック
タイガーアッパーカット	→↓↘+パンチ
※タイガーニークラッシュ	↓→↙+キック

シャドルー

ベガ VEGA

悪のオーラに身を包み、憎しみの拳で戦う。自ら最強を名乗り、格闘王の名をほしいままにしている。

必殺技名	コマンド
サイコクラッシャーアタック	←ため→+パンチ
ダブルニープレス	←ため→+キック
ヘッドプレス	↓ため↑+キック

プレイヤーの基本操作

キャンセル技とは、パンチやキックといった通常の攻撃に続けて、相手に必殺技をヒットさせるテクニックだ。リュウの『アッパー昇龍拳』を例にして、キャンセル技の使い方を説明しよう。まずは、アッパー(近距離強パンチ)を放ち、ライバルに確実にヒットさせる。このアッパーが振り切れる前に、すかさず昇竜拳のコマンドを入力するのだ。コマンドの入力が成功すれば、アッパーの戻りのアニメーションが“キャンセル”され、たたみかけるように昇龍拳を繰り出せる。こうすれば反撃のチャンスを与えず、ライバルに大ダメージを与えられるぞ!

↑この瞬間には、すでに昇龍拳のコマンド入力に成功しているというのがコツ

ストリートファイターⅡターボ
カプコン
商品番号 SHVC-XW 129224
●書き換え価格:1000円

それ行け♥エビス丸からくり迷路

コナミ ●商品番号 112640●書き換え価格：1000円

「がんばれゴエモン」シリーズ永遠の名脇役エビス丸がついに主役に! CGキャラのエビス丸がかわいく動き回る。一度ハマルとクセになるほどおもしろい思考型パズルゲーム!

Fブロック 2
Bブロック

ゲームの説明

このゲームは、消えたゴエモンを捜す旅に出発したエビス丸が主人公の、アクションパズルゲームです。

マップ画面で情報収集や買い物、パズル画面でパネルの矢印を操作して、エビス丸をゴールに導きます。はたしてエビス丸は、ゴエモンと出会うことができるのでしょうか!?

[モード]

ひとりであそぶ：消えたゴエモンを捜す旅に出ます。

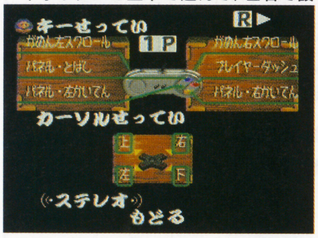
ふたりでたいせん：友達とパズルゲームで対戦します。

パスワード：ステージクリア後に表示されるパスワードを入力すると、前回の続きからプレイできます。

そうさせってい：ボタンの配置などを設定します。

[そうさせってい]

十字ボタンの上下で選んで、左右で設定を変更します。設定が終了したらスタートボタンを押し、タイトル画面に戻ります。L・Rボタンで2P側も変更できます。



●キーせってい
操作ボタンのタイプが選べます。

●カーソルせってい
カーソルの移動タイプを設定します。通常は、十字ボタンの上で左上に、下で右下に移動します。

●サウンド
ステレオかモノラルかが、選択できます。

[「ふたりでたいせん」の遊び方]

エビス丸がたくさん登場しますので、うまく自分のゴールに誘導します。設定した数だけのエビス丸を先にゴールさせた側の勝ちとなります。ただし、爆弾を持ったエビス丸をゴールさせると、得点はゼロに戻ってしまいます。また、Aボタンでのダッシュはできません。

●ばしょ
プレイするステージが選べます。

●かちポイント
何ポイント先取で勝ちとするかが選べます。

コントローラの操作

- **●十字ボタン**：カーソル移動
- **●Aボタン**：ダッシュ
- **●Bボタン**：パネル右回転
- **●Xボタン**：パネルセレクト
- **●Yボタン**：パネル左回転
- **●L・Rボタン**：画面のスクロール
- **●スタートボタン**：ポーズ・ポーズ解除
- **●セレクトボタン**：使用しません

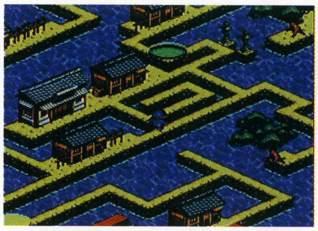
各ボタンの説明は初期設定で表記しています。

マップ	十字ボタン	：移動
	十字ボタンの上	：建物に入る
民家やお店	十字ボタンの左右	：選ぶ
	AまたはYボタン	：決める
	AまたはYボタン	：会話を送る
	十字ボタンの下	：外に出る。

画面の見方

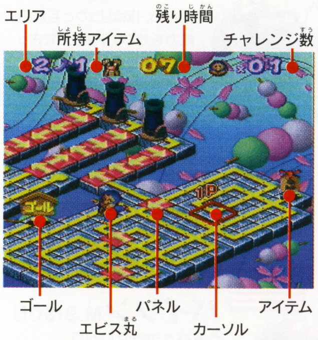
ひとりで遊ぶ

マップ画面



広大な迷路です。家の戸の前でAボタンを押すと、家の中に入れます。井戸のようなステージポイントに入ると、パズル・アクションのスタートです。

パズル画面



エビス丸は、黄色いルートに沿って歩き続けます。プレイヤーは矢印のパネルを回転させて、エビス丸をゴールに誘導します。フィールドから落ちたり、敵や仕掛けにぶつかるとアウトになります。また、ゴール前に残り時間がゼロになってもアウトです。

無事ゴールできるとエリアのクリアとなり、次のステージに進みます。

すべてのエリアをクリアすると、ステージクリアとなってマップ画面に戻ります。

●所持アイテム
お店でアイテムを買うと、ここに表示されます。

●チャレンジ数
ゼロの時にアウトになるとゲームオーバーとなり、コンティニュー画面が表示されます。コンティニューは何回でもできます。

●パネル
エビス丸が乗ると、矢印の方向に進路を変えます。Y・Bボタンで回転させて、エビス丸を誘導します。

民家やお店

民家では、様々な情報を教えてくれます。またお店では、ミニゲームでお金を稼いだり、アイテムを買うことができます。十字ボタンの下で外に出られます。

ボス対戦ステージ

ボス敵と戦う時には、イヌのうんちでダメージを与えます。イヌはエビス丸の後ろをついてきて、気ままにうんちをしますので、うまく誘導して踏ませます。エビス丸が敵にさわったり、イヌのうんちを踏むと、アウトになります。

クリア画面

エビス丸をゴールまで移動させると、クリア画面が表示されます。残り時間が得点とお金になります。また、エリア内で手に入った千両箱が、お金に加算されます。Bボタンを押すと、次のエリアに進みます。

パスワード画面

ステージをクリア時に表示されるパスワードを入力すると、そのステージをクリアした直後からゲームを再開できます。ただし、持っていたアイテムは全部なくなります。

ファンシー派
エビス丸ってとってもカワイイ!! えっ、どこがって?それはやっぱり電気でビリビリしている姿かな。
P50へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：コナミ株式会社 TEL03-3432-5526 ©1996 KONAMI ALL RIGHT RESERVED.

Mr.メモリの それ行け♥エビス丸からくり迷路 お楽しみガイド

コナミらしい難易度の高さが魅力

『がんばれゴエモン』や『ドラキュラ』『グラディウス』などなど、高難易度のシリーズに定評のあるコナミ。そのコナミが作ったアクションパズルなんだから、一筋縄でいくはずがない。主人公はコミカルキャラのエビス丸だけど、本編の『ゴエモン』シリーズに匹敵する難しさだ。

矢印を回転させてエビス丸をゴールに誘導するだけという、単純そのもののルール。でも、敵も矢印の誘導に従うから、邪魔な敵を安全な場所に誘導しつつ、エビス丸の面倒をみなきゃならない。ステージによって、いろんなワナも仕掛けられているし。この手に汗握る忙しさが、クリア時の達成感を、存分に味あわせてくれるのだ。

おまけに、エビス丸を自分のゴールに誘導する２人対戦モードもついている。相手の邪魔をしながら、自分のゴールに誘導するんだけど、爆弾エビス丸をゴールに送り込んで爆発させるという手もある。対戦する場所によって、ルートも仕掛けも違うから、飽きのこないプレイが楽しめるハズだ。

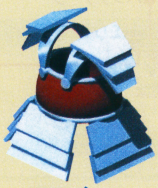
正確かつスピーディーに矢印を回転させよう！

プレイの決め手

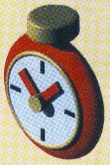
アイテムと仕掛け

＊この他にも、まだまだいろんな仕掛けが隠されています。

ゲーム中なにかとエビス丸を助けてくれるのがアイテムです。アイテムのほとんどは、取った瞬間に使われます。時計とヨロイは必要な時に自動的に使われますが、両方同時には持てません。また、ゲームオーバーになると、持っていたアイテムはなくなってしまいます。

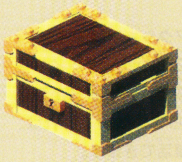


▲ヨロイ
敵のダメージを１回だけ防ぎます。



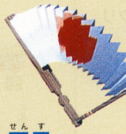
▼時計
残り時間がゼロになっても、そのエリアに限ってゲームが続けられます。

▲エビス丸人形
チャレンジ数が１つ増えます。

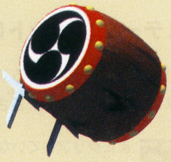


▲千両箱
お金がいっぱい入っています。

◀手形
？？？



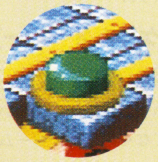
▲扇子
低い段差をジャンプしながら登ることができます。



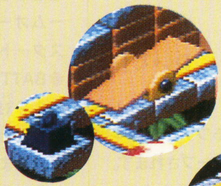
▲太鼓
裸踊りをして敵を全滅させます。

◀駒
バレリーナに変身して無敵になります。

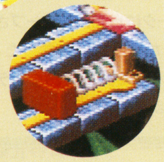
▲人間大砲
エビス丸を遠く離れた場所まで飛ばします。



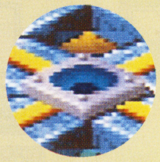
▼スイッチ
点滅ブロックや敵の出現など、様々な仕掛けを作動させます。



◀スプリング
自動的にはじき飛ばされます。転がっている間は無敵です。



▶シーソー
おもりをもっていくと、ジャンプできます。



◀ワープ
同じ色の穴までワープします。

攻略の手引き

その１ まず作戦を考えよう

●アクションスタートする前のエビス丸が寝ている時に、十字ボタンの上下左右で画面をスクロールさせることができます。仕掛けられたワナをチェックして、ゴールまでのルートを考えましょう。

ルートを考える時には、ゴールからたどっていくと、分かりやすいでしょう。

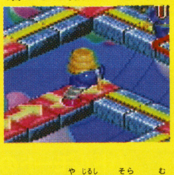
その２ ダッシュの活用

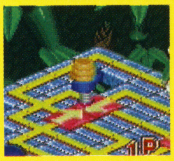
●ゴールまでのルートが確定したら、ダッシュで走り抜けましょう。持ち時間の短縮と、得点アップの効果があります。

●同じ場所を行ったり来たりしている敵に交差しそうなら、ダッシュで先に通過してしまいましょう。

その３ 敵を安全な場所へ誘導

●矢印のパネルは、敵の動きも誘導できます。追いかけてくる敵を他へ誘導することもできますし、画面外に落とすこともできます。ただし、落とした敵は一定時間後に復活しますので、矢印で挟み込んで閉じこめた方が効果的です。





●矢印を空に向ければ、敵は落ちるが、復活することがある。挟めば復活することもない。

その４ 敵を利用しよう

●スイッチは、敵が踏んでも作動します。危険な場所や遠くのスイッチは、敵を誘導して踏ませましょう。エリアによっては、敵にスイッチを踏ませないとクリアできないところもあります。

ツインビー ～レインボーベル アドベンチャー～

コナミ ●商品番号 131890●書き換え価格：1000円

KONAMI

7つのレインボーベルを集めワルモン博士からメローラ姫を救うのが目的。人気のレギュラーキャラに加えグインビーも大活躍。

Fブロック2　Bブロック4

ゲームの説明

カセットをスーパーファミコン本体に差し込んで電源をONにしてください。画面がタイトル画面になったら、セレクトまたは十字ボタンでモードを選んでください。スタートボタンを押すと、選んだ各モードに進みます。（デモ中にスタートボタンを押すと、タイトル画面に戻ることができます。）

[ミス＆ゲームオーバー]

敵の攻撃を受けると画面左上に表示されているハートが減ってしまいます。ハートが全てなくなると、ゲームオーバーになります。

[セーブとパスワードについて]

ゲームを始めるときに、セーブファイルを選びます。（記録できるファイルは4つです。）データは自動的にセーブされます。

ファイルがいっぱいになったときは、パスワードを書き残しておくとデータを残しておけます。

[ゲームモードについて]

ゲームモードは以下の3つです。オプションではボタンの操作内容を変更することができます。

●**PLAYER 1**

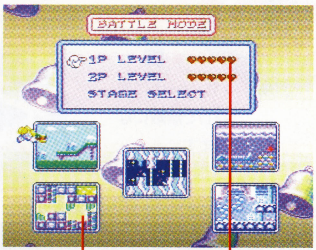
1人プレイのアクションゲームです。プレイ中、2Pコントローラで途中参加することができます。

●**PLAYER 2**

2人同時プレイのアクションゲームです。このモードでは、2人が同じプレイヤーを選ぶことはできません。どちらかがゲームオーバーにならずに残っていれば、スタートボタンで復活できます。

●**BATTLE**

1P対2Pの対戦プレイです。制限時間内に相手をやっつければ勝ち星マークがつきます。先に2つ勝ち星マークを取ったほうが勝利者です。時間切れのときはライフの多いほうの勝ちになります。



画面の見方

マップ画面

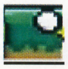
アクションに入る前に、まず下にあるマップ画面で遊ぶステージを選びます。初めは進める場所も限定されていますが、ステージをクリアしていくことで、選べるステージも増えていきます。一度クリアしたステージは自由に遊ぶことができます。

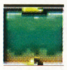
[ステージポイントについて]

いくつかゴールのあるステージのクリア状況は以下のように表されます。

まだクリアしていない。

まだクリアしていないGOALが残っている。

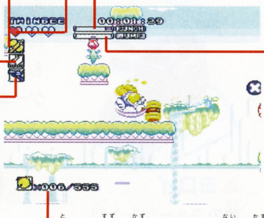

全てのGOALをクリアしている。


ステージを全てクリアしている。

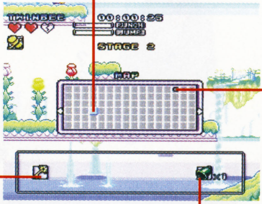
アクション画面

マップ画面でステージを選んで、アクション画面に入ります。ステージ中にあるゴールに到達すると、ステージクリアになります。

ステージ中にスタートボタンを押すと、ステージのマップが表示され、現在位置とゴールの場所を確認できます。

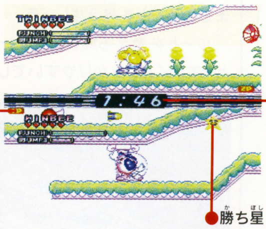


●ポーズ中



●**BATTLEの画面**

画面中央のタイマーを境に、1Pと2Pの画面が分割されています。上が1P、下が2Pの画面になります。



アイテムとベル

アイテム

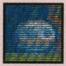
●**鈴**
100個集めると、ライフが1回復します。

●**ハート**
ライフが1つ回復します。あまり出現しません。

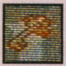
●**カプセル**
ホーミングミサイル、ボール、爆弾のどれかが入っています。

●**ホーミングミサイル**
投げるとしばらくの間、敵を追尾します。（バトルモードでも登場）

●**ボール**
画面内を一定時間、はね回って敵を倒します。


●**爆弾**
投げると、画面内の敵にダメージを与えます。

●**妖精**
？


●**カギ**
ステージのどこかにある扉を開ける鍵です。

バトルモードのアイテム

●**トゲトゲ**
投げるとまっすぐ飛んでいきます（BATTLE専用）

●**かなしばり**
取ると相手が一定時間動けなくなります（BATTLE専用）

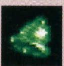
●**きえルン**
一定時間相手のウインドウから姿が消えます（BATTLE専用）

ベル

●**武器**
パンチ攻撃が武器攻撃に変わります。

●**レーザーガン**
貫通レーザーが撃てるようになります。

●**スパイクシューズ**
踏み攻撃で2倍のダメージ。氷の上で滑りにくくなります。


●**分身**
敵の攻撃を防ぐ分身をつけられます（最大3つまで）

●**バリア**
敵の攻撃を1回だけ防ぐことができます。

●**無敵**
一定時間、無敵になります（トラップも有効）

ナンパ派

ツインビーのビーって蜂の意味だって知ってた？ カワイイ顔してツインビーってもしかして、女王蜂の素質を持っているのかもね？

P158へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：コナミ株式会社　TEL03-3432-5526　©1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Mr.メモリの

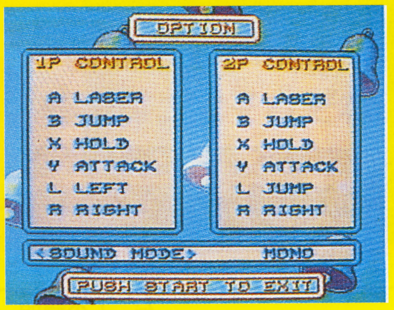
ツインビーレインボーベルアドベンチャー お楽しみガイド

これがツインビーの世界だ！

ファミコン、アーケードと、いろんな場で活躍してきた「ツインビー」。それまでリリースされたのはすべてシューティングだったけど、今回の「レインボーベルアドベンチャー」は珍しくアクションゲームなんだ。

物語の舞台はドンブリ島。ここに住んでいた天才科学者が世界の平和を守るために作ったのがツインビーとウインビー。最初のころは登場するのはこの２機だけだったけど、「出たな！ツインビー」でグインビーが協力キャラとして登場。今回はプレイヤーキャラとして初登場となったわけ。今では各機体に搭乗するキャラも設定されて、CDやラジオドラマがリリースされたりと、その人気もなかなかなものなんだ。

では最後に裏技を紹介。体力、パワーアップともに全回復する、すごい技だぞ。まず、プレイ中にポーズをかける。その後、上、上、下、下、L、R、L、R、B、Aの順にボタンを押してポーズを解除するとフルパワーアップだ。



ボタンの押し方をまちがえないようないようにね

きめて
プレイの決め手

ツインビーたちのアクションのコントロール

コントローラの操作

●LRボタン
アクション画面で、画面を左右にスクロールさせることができます（ステージによっては不可）。

●十字ボタン
プレイヤーの左右移動に使います。入り口（ドア）ではボタン上で入ることができます。立ち止まって上下を押すと、上下にスクロールさせることができます。

●セレクトボタン
モードを選びます。

●スタートボタン
ポーズするときに使います。

●Xボタン
物（アイテム）を持ったり置いたりします。

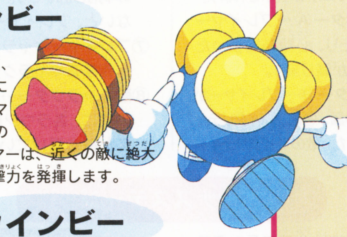
●Aボタン
貫通レーザーを撃ちます。

●Bボタン
ジャンプに使います。押し続けると、ためジャンプになります。泳ぐときにも使います。

●Yボタン
パンチに使います。押し続けると、ためパンチになります。武器を持っていると、武器攻撃になります。物を投げるときに使います。

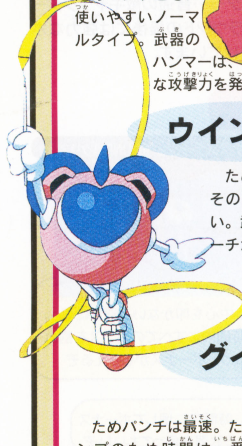
各プレイヤーの特徴

ツインビー



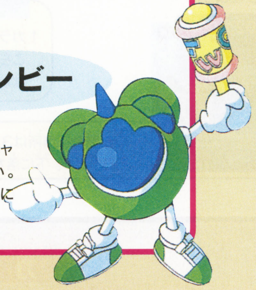
ためジャンプ、ためパンチともに使いやすいノーマルタイプ。武器のハンマーは、近くの敵に絶大な攻撃力を発揮します。

ウインビー



ためジャンプのため時間は最速。その反面、ためパンチの時間は長い。武器のリボンはパンチよりもリーチが長いのが特徴。

グインビー



ためパンチは最速。ためジャンプのため時間は一番長い。武器のガラガラは、遠くの敵に有効だが、攻撃力は弱め。

各アクションの操作

走る（加速）	＋ボタン←→を押し続ける

押している時間によって走る速さが変わります。

ジャンプ	B

押している時間により、高さが変わります。ボタンを押したまま敵を踏むとより高く飛べます。

パンチ	Y

十字ボタンの方向にパンチ。上、下を押してジャンプすると、攻撃しながらジャンプできます。

ためジャンプ	Bため→はなす＋

Bボタンを押し続けると、ジャンプゲージがたまり、ゲージが点滅します。点滅中に十字ボタンを押しながらBボタンをはなすと、十字ボタンの方向にためジャンプをします。ためジャンプで壁や岩を壊すことができます。

ためパンチ	Yため→はなす＋

Yボタンを押し続けると、パンチゲージが点滅します。点滅しているときにボタンをはなすと十字ボタンの方向にエネルギー弾を飛ばします。この攻撃で岩や壁を壊すことができます。

レーザーガン発射	A

横方向に貫通レーザーを撃ちます。

武器攻撃	Y

黄色のベルを取っていると、武器で攻撃します。各プレイヤーによって攻撃は異なります。

踏み攻撃	Bで踏む

敵を上から踏んづけると、ダメージを与えられます。スパイクシューズで攻撃力が上がります。

アイテムをもつ	X

ボタンを押した状態でアイテムに重なると、物を持ち上げます。もう一度押すと、物を置きます。持った状態でYボタンを押すと、物を投げます。

泳ぐ	B

水中で上に浮き上がることができます。水面からのジャンプは水面で十字ボタン上＋Bボタンです。

スライディング	最速で走っているときに

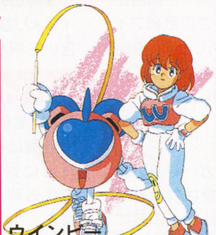
地面を滑って当たった敵をやっつけます。

裏拳	Y＋ 反対向き

この攻撃で敵を倒すとベルがでません。

キャラクター紹介

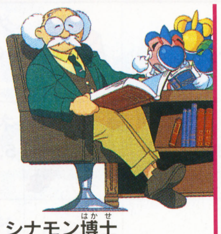
ツインビー
シナモン博士の孫。行動力と正義感いっぱいの男の子。



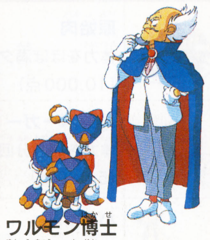
ウインビー
ツインビーのいとこ。元気のいい明るい女の子。

グインビー
元気いっぱいなワンパク赤ちゃん。

メローラ姫
人々の希望の象徴。神秘的な存在の女の子。



シナモン博士
ツインビーメカを生み出した天才科学者。



ワルモン博士
全宇宙を支配しようとたくらむシナモン博士のライバル。

ファイナルファイト

カプコン ●商品番号 108464●書き換え価格：1000円

大ヒットアクションゲームシリーズ第1弾。さらわれてしまった市長の娘ジェシカを、巨大暴力集団マッドギアから救い出せ!!

Fブロック2
Bブロック0

ゲームの説明

超犯罪都市メトロシティで、市長の娘ジェシカが誘拐された。犯人は巨大な暴力集団マッドギアに他ならない。さあ、ジェシカを救い出せ！

[プレイヤーの選択]

タイトル画面でスタートボタンを押すと、プレイヤーの選択画面になります。十字ボタンでコーディーとハガーのどちらかを選んで下さい。

[オプションモード]

タイトル画面でLボタンを押しながらスタートすると、オプション画面が表示されます。ここでは、ゲームの難易度やタイマーの速さなどの変更ができます。

●DIFFICULTY-a
ゲーム全体の難易度を8段階に変更します。数字が大きいほど難しくなります。

●DIFFICULTY-b
タイマーのスピードに関する難易度を4段階に変更します。

●PLAYER
スタート時のプレイヤー数を1～9人まで選択できます。

●EXTEND
プレイヤーの1UPを「100,000 ONLY、200,000 ONLY、ノーマル(100,000で1UPのち200,000ごとに1UP)、NOTHING(なし)」に変更できます。

●MUSIC
ゲーム中の音楽を聴くことができます。

●SOUND
ゲーム中の効果音を聴くことができます。

●STEREO
ステレオ音声のON/OFFを設定します。ONにする場合はAボタン、OFFにする場合はBボタンを押して下さい。

●EXTRA JOY
必殺技をAボタン1つで操作できるようになります。ON又はOFFへの変更方法は、STEREOと同じです。

●EXIT
EXITを選んでスタートボタンを押すと、ゲームが再開できます。

[ゲームオーバー&コンティニュー]

プレイヤー残数が0の時、キャラクターの体力がなくなるとゲームオーバーとなります。ただし、CREDITが残っている場合、コンティニューできます。

コントローラの操作

[基本操作]

●Yボタン
パンチやキックなどの攻撃
道に落ちているアイテムを拾う

●Bボタン
ジャンプ

●Aボタン
必殺技を使う(オプションモードのEXTRA JOYをONに設定した場合のみ)

●十字ボタン
キャラクターを動かす
カーソルの移動

●スタートボタン
ゲームをはじめる
(ゲーム中)ポーズする
(ポーズ中)ゲームの再開

●Lボタン+スタートボタン
オプションモードを表示する
(タイトル画面のみ)

[オプションモードでの数字変更]

●Xボタン
1の桁を増やす

●Bボタン
1の桁を減らす

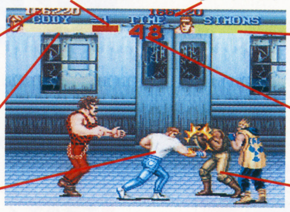
●Yボタン
10の桁を増やす

●Aボタン
10の桁を減らす

画面の見方

ゲーム画面

②プレイヤーの残数 ③ハイスコア
①現在のスコア ⑤バイタリティメーターⒷ
④バイタリティメーターⒶ ⑥タイマー
⑦プレイヤーキャラクター ⑧敵キャラクター



①**現在のスコア**…敵を倒す、アイテムを拾う、ラウンドをクリアするなどで増えていきます。
②**プレイヤー残数**…この数字が0の時にバイタリティーがなくなるとゲームオーバーになります。
③**ハイスコア**…一番高いスコアが表示されます。
④**バイタリティーメーターⒶ**…プレイヤーがダメージを受けたり、必殺技を使ったりすると、メーターが減ります。
⑤**バイタリティーメーターⒷ**…プレイヤーが敵に接触すると、敵の顔、名前、バイタリティーが表示されます。また、敵のバイタリティーの多さは色によって表現されています。

●バイタリティーメーター
少ない←→多い

⑥**タイマー**…各ラウンドをクリアするまでの制限時間です。この時間内にクリアしないと、プレイヤー残数が1人減ります。
⑦**プレイヤーキャラクター**…プレイヤーが操作するキャラクターです。
⑧**敵キャラクター**…普通の敵キャラクターの他に、各ラウンドの最後には強力なボスが待ち受けています。

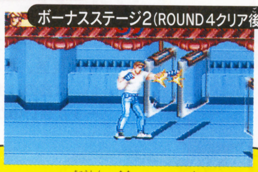
ボーナスステージ

『ファイナルファイト』には全部で5つのラウンドがありますが、その他にもラウンド2と4の終了後にボーナスステージが用意されています。ボーナスステージでは、制限時間内に車やガラスを壊すことができれば、ボーナス得点がもらえます。

ボーナスステージ1(ROUND2クリア後)

←車を壊せる場所は3箇所。時間内に壊してボーナスをもらおう。下に落ちている武器を使ってもいいぞ

ボーナスステージ2(ROUND4クリア後)



↑ガラスは、中心を叩かないと割れにくい。こちらも時間内にすべてのガラスを割ればパーフェクトボーナスがもらえるぞ

アイテムについて

道に落ちていたり、ドラム缶の中に入っていたりします。食べ物はバイタリティーを回復させ、宝石などは得点になります。また、体力が満タンの時に食べ物を拾うと( )内の得点が加算されます。

	原始肉 体力をほぼ満タンに回復 (10,000点)		**ダイヤモンド** 10,000点
	ハンバーガー 体力を約半分回復 (5,000点)		**ネックレス** 5,000点
	バナナ 体力を約1/4回復 (3,000点)		**ドルの札束** 3,000点

[武器アイテム]

アイテムの中には、プレイヤーが武器として使えるものがあります。この武器アイテムは、敵が落とすこともあります。道路に落ちている武器を見つけたらすぐに拾ってどんどん活用しましょう！

ナイフ
ナイフは、コーディーとハガーで使い方が違います。ハガーは敵に投げつけるだけですが、コーディーの場合、近くの敵に対しては斬りつけ、離れた敵には投げつける。また、敵がよく持っている武器なので、一番入手しやすい武器です。

刀
するどい切れ味で、攻撃力は抜群。ナイフよりも離れた敵に攻撃できるので、間合いを取りながら戦えます。

鉄パイプ
重くて使いにくそうだが、ハガーが使えば効果は抜群！ また、刀と同様に離れた敵に対して攻撃できる利点があります。

好戦派
↓
強大な敵に戦いを挑む姿は勇ましい。でも実際は仲間を盾にこそこそしているだけだったりして…。
↓

P150へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社カプコン TEL 06-946-3099 ©1990 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.

ファイナルファイト お楽しみガイド

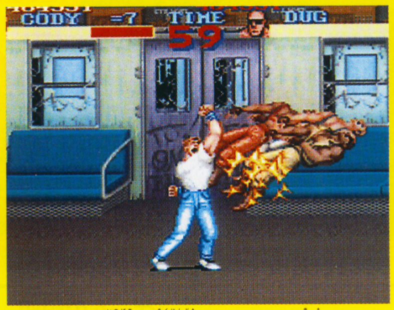
お手軽過激アクションを味わおう！

『ファイナルファイト』はスーパーファミコンの発売直後に登場し、スーパーファミコンを爆発的に普及させる起爆剤にもなったカプコンの名作アクションゲームだ。

このゲームは、たった2つのボタン操作で豪快な連続技が簡単に出せる。敵が近づいてきたら、攻撃ボタンを叩いて叩いて叩きまくろう！　すると初めはジャブだけだったパンチが、ボディブローやトルネードアッパーへと変化していく。攻撃された敵のキャラクターは派手に吹っ飛ぶ。これが実に気分爽快なのだ。

車やガラスを叩き壊していく過激なボーナスステージも楽しい。ここでは、テクニックは何もいらない。連続技や必殺技で車を叩けば、ボンネットは跳ね上がり、フロントガラスも木っ端微塵だ。これもいいストレス発散になるぞ！

つまり何が言いたいかというと、『ファイナルファイト』はどんなに操作が苦手な人でもアクションゲームの上級者になれるゲームってことなのだ。アクションが苦手な人にこそ、ぜひ遊んで欲しい1本だ。



アッパーカットの一撃で、悪人共をまとめてK.O。気持ちいいぞ！

プレイの決め手

連続技で悪漢をなぎ倒そう！

コーディーの技

コーディーは、スピードとパワーのバランスがいいキャラクターだ。連続技がつながりやすいぞ！

打撃技

コーディーの打撃技はYボタンを押しているだけで、ジャブ→ボディーブロー→トルネードアッパーとつながるので使いやすい。また、ボディーブローからの背負い投げを組み合わせれば、何人もの相手を同時に攻撃できるのだ。

- ジャブ：Yボタン → ボディーブロー：さらにYボタン
- ボディーブロー → トルネードアッパー：さらにYボタン
- ボディーブロー → 背負い投げ：十字ボタン+Yボタン

ジャンプ技

コーディーのジャンプキックには、垂直に飛び上がって蹴るものと、斜め上に飛んで蹴る2つのタイプがある。中でも、横っ飛びでキックするジャンプキック2は、何人もの敵をまとめて倒すときに有効だ。

- ジャンプキック1：ジャンプ中にYボタン
- ジャンプキック2：斜め上ジャンプ中にYボタン
- ジャンピングニーバット：ジャンプ中に十字ボタン下+Yボタン

ジャンプキック2は、たくさんの敵をまとめて倒す時に便利だ

つかみ技

敵を投げ飛ばすには、敵をつかまなければならない。まずは、Yボタンを押さずに敵にぶつかってみよう。そのあとは2種類の技につながるぞ！　コーディーの場合は膝蹴りから背負い投げにつなげるといい。

- つかむ：敵にぶつかる → 膝蹴り：つかんでYボタン
- 膝蹴り → 背負い投げ：つかんで十字ボタン+Yボタン
- つかむ → 背負い投げ：つかんで十字ボタン+Yボタン

投げ飛ばした敵が他の敵にぶつかると、まとめて倒すことができるぞ！

必殺技

敵に囲まれたら必殺技を使おう。ダブルキックは、空中で2発のキックを繰り出す大技だ。ただし、必殺技を使うとバイタリティーが少し消耗してしまうので注意しよう。

- ダブルキック：A・Bボタンを同時に押す

敵に囲まれてしまった！　こんな時には、慌てず必殺技をお見舞いしよう！

ハガーの技

ハガーは、スピードこそないがパワーではコーディーより数段上だ。強力な技もあるが、技の出し方はコーディーよりも難しめで、中級者から上級者向けだ。

打撃技

ハガーのボディーブローからバックドロップへとつながる連続技は、とても強力。ただし、動きが大きいのでどうしても隙が多くなってしまう。画面の右か左の一方向に敵をまとめたい時に利用しよう！

- ボディーブロー：Yボタン → ハンマーナックル：さらにYボタン
- ボディーブロー → バックドロップ：十字ボタン+Yボタン

コーディーの背負い投げとは違って、繰り出すタイミングが肝心

ジャンプ技

ハガーのパイルドライバーは、他の投げ技と比べると少し操作が複雑だ。まず、相手をつかんだままジャンプする。そして、空中でYボタンを押すという流れだ。操作が特殊な分だけ、敵に与えるダメージは大きい。最強の技といえるだろう。

- ドロップキック：ジャンプ中にYボタン
- フライングボディプレス：斜め上ジャンプ中にYボタン
- パイルドライバー：敵をつかんでジャンプ中にYボタン

パイルドライバーは最強。ただし、敵がまとまっていると隙をつかれることも

つかみ技

敵をつかむ方法はコーディーと同じで、敵にぶつかるだけ。つかんだあとは頭突きやバックドロップにつなげよう。また、敵をつかんだあとや頭突きの直後には、パイルドライバーへの連続技が使える。これは強力だ！

- つかむ：敵にぶつかる → 頭突き：つかんでYボタン
- 頭突き → バックドロップ：つかんで十字ボタン+Yボタン
- つかむ → バックドロップ：つかんで十字ボタン+Yボタン

頭突きのあとは、パイルドライバーにつなげて大ダメージを狙おう！

必殺技

敵に囲まれた時の必殺技は、ダブルラリアット。体を回転させて強烈なラリアットで敵を倒せる。ただし、必殺技を使うとバイタリティーが少し消耗してしまうぞ。

- ダブルラリアット：A・Bボタンを同時に押す

必殺技はバイタリティーを消耗するので、使いすぎると戦いが不利になるぞ！

ファイナルファイト2

カプコン ●商品番号 110396●書き換え価格：1000円

名作アクションゲーム第2弾!! 今回は、ガイの師匠の娘の「マキ」、おなじみの「ハガー」、南米からやってきた「カルロス」の3人が、マッドギア相手に世界を駆け巡る! 2人同時プレイも可能!!

Fブロック3
Bブロック0

ゲームの説明

『ファイナルファイト2』は、ステージクリア型の横スクロール格闘アクションゲームです。ハガー、マキ、カルロス･宮本の3人が、世界征服を企む悪の組織マッド･ギアに立ち向かって行きます。

[ゲームスタート]

タイトル画面で「GAME START」にカーソルを合わせてスタートボタンを押すと、プレイヤーの選択画面に変わります。ハガー、マキ、カルロス･宮本の3人の中から十字ボタンで好きなプレイヤーを選び、スタートボタンを押して決定して下さい。なお、2人同時プレイの場合は、同じキャラクターを選択することはできません。また、1人でゲームを始めた場合、ゲーム中にもう一方のコントローラのスタートボタンを押すことで途中参加することができます。

[ゲームオーバーとコンティニュー]

ライフゲージが0になると、プレイヤーを1人失います。残りのプレイヤーがなくなるとゲームオーバーとなり、コンティニュー画面に変わります。ここでタイムが0になる前にスタートボタンを押せば、コンティニューすることができます。なお、コンティニューはクレジットの数だけすることができます。

[オプションモード]

タイトル画面で「OPTION」にカーソルを合わせてスタートボタンを押すと、オプションモードになります。十字ボタンの上下でカーソルを移動して、項目を選んで下さい。各メニューにカーソルを合わせれば、十字ボタンの左右で内容変更ができます。

内容決定後スタートボタンでタイトル画面に戻ります。

●**GAME LEVEL：ゲームレベル**
ゲーム全体の難度を「EASY」「NORMAL」「HARD」「EXPERT」の4段階に設定できます。

●**ATTACK BUTTON：アタックボタン**
1P･2Pそれぞれ任意のボタンに、「攻撃」を振り分けることができます。(初期設定では「Yボタン」)

●**JUMP BUTTON：ジャンプボタン**
1P･2Pそれぞれ任意のボタンに「ジャンプ」を振り分けることができます。(初期設定は「Bボタン」です)

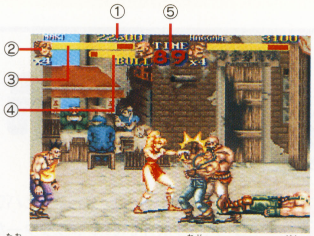
●**EXTRA JOY：エキストラジョイ**
1P･2Pそれぞれ任意のボタンに「必殺技」を振り分けることができます。(初期設定は「OFF」です)

●**MUSIC：ミュージック**
ゲーム中のBGMを聞くことができます。

●**SOUND：サウンド**
ゲーム中のSEを聞くことができます。

●**STEREO：ステレオ**
ステレオ音声をONまたはOFFに設定できます。(各テレビにあった端子を選んで下さい)

画面の見方

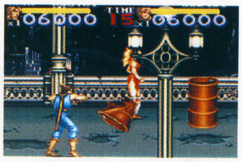


①現在のスコア 敵を倒したり、ラウンドクリア等でスコアが入ります。
②プレイヤー残数 プレイヤーの残りの数が表示されています。この数字が0の時にバイタリティがなくなるとゲームオーバーです。
③プレイヤーバイタリティ･メーター プレイヤーの体力を表示しています。プレイヤーがダメージを受けたり、必殺技をヒットさせるとバイタリティが減ります。
④エネミーバイタリティ･メーター 敵のバイタリティを表示しています。バイタリティの多さは色で表現されています。プレイヤーと敵が接触すると、敵の顔、名前、バイタリティが表示されます。
⑤タイマー 各ラウンドの残りのタイムが表示されます。時間内にクリアしないとプレイヤーが1人減ります。

ボーナスステージ

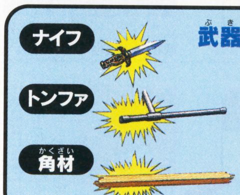
ラウンド2とラウンド4の後にボーナスステージがあります。ボーナス得点を目指してがんばりましょう。

●ボーナスステージ(1)車壊し
3つのポイントを時間内に壊すとパーフェクトボーナスが入ります。



●ボーナスステージ(2)ドラム缶壊し
いくつか並べてあるドラム缶をたたき壊します。時間内にすべて壊すとパーフェクトボーナスが入ります。

武器アイテムを有効に使え!



各ステージの路上やドラム缶の中には、強力な武器アイテムが隠されていることがあります。武器アイテムを使った攻撃は、素手の場合と比べて与えるダメージが大きくなります。武器アイテムは、近付いて攻撃ボタンを押すことで装備できます。

アイテムについて

武器アイテムと同じく各ステージの路上やドラム缶の中には、ボーナスアイテムが隠されていることがあります。ボーナスアイテムにはバイタリティ回復アイテムとポイントアイテムの2種類があります。

バイタリティ回復アイテム

- **原始肉** ほぼ100%回復 (10,000点)
- **天丼** 約半分回復 (5,000点)
- **肉まん** 約半分回復 (5,000点)
- **ロブスター** 約半分回復(5,000点)
- **パン** 約1/4回復(3,000点)
- **ドーナツ** 約1/4回復(3,000点)
- **ほうれん草缶** 約1/4回復(3,000点)
- **コーラ** 約1/9回復(1,000点)
- **牛乳** 約1/9回復(1,000点)
- **カップコーヒー** 約1/9回復(1,000点)
- **チョコレート** 約1/9回復(1,000点)

ポイントアイテム

- **ダイヤモンド** 10,000点
- **金の延べ棒** 10,000点
- **ドル袋** 5,000点
- **トロフィー** 5,000点
- **ラジカセ** 3,000点
- **蚊取り線香の置物** 3,000点
- **時計** 1,000点
- **くつ** 1,000点
- **レンチ** 1,000点

好戦派
↓
強い！ すごい！ すごすぎる!! 武器を持っている時のみだけど…。
↓
スタートへワープ

このゲームについてのお問い合せ先：カプコン TEL 06-946-3299 ©CAPCOM 1993 ALL RIGHTS RESERVED.

Mr.メモリの

ファイナルファイト2 お楽しみガイド
カプコンならではの爽快感を味わおう!

『ファイナルファイト』といえば、横スクロール型の格闘アクションゲームの代名詞ともいえる名作。このゲームで培ったノウハウを生かして、カプコンからは様々なゲームが生み出されたんだ。

カプコンの横スクロール格闘アクションの一番の面白さは、とにかくアクションのテンポがバツグンにいいこと。例えば、パンチボタンを連打しているだけで、次々と連続技を繰り出せる。また、1人の敵を集団に投げつけることでまとめて倒すことができたりと、とにかくプレイしていてこの上ない「爽快感」を味わうことができるんだ!

スーパーファミコンオリジナルとして発売されたこの『ファイナルファイト2』は、そういった爽快なアクション感覚はそのまま。さらに加えて、前作『ファイナルファイト』のスーパーファミコン移植版では不可能だった2人同時プレイを可能とした意欲作だ。

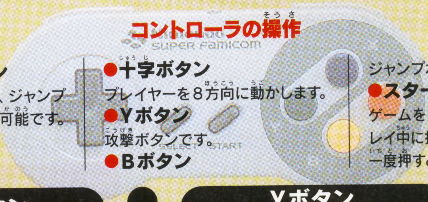
次々と現れる敵キャラクターをバッタバッタとなぎ倒す爽快感を、ぜひとも味わって欲しい。

友達同士が協力して敵を倒す、2人同時プレイも燃える!

プレイの決め手

プレイヤーの操作と特殊技

コントローラの操作



●A・X・L・Rボタン
オプションモードで攻撃、ジャンプボタンのどちらかに設定可能です。
●セレクトボタン
使用しません。
●十字ボタン
プレイヤーを8方向に動かします。
●Yボタン
攻撃ボタンです。
●Bボタン
ジャンプボタンです。
●スタートボタン
ゲームを始める時に使用します。プレイ中に押すとポーズがかかり、もう一度押すとポーズが解除されます。

Bボタン（←押しながら 十字ボタン）

十字ボタン	Bボタン
通常時	真上にジャンプ
上	真上にジャンプ
下	真上にジャンプ
左	左へジャンプ
右	右へジャンプ

ジャンプ中に押す → **Yボタン**：ジャンプしながら攻撃

十字ボタン

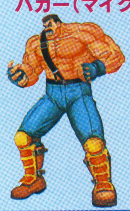
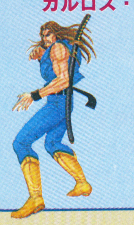
上	画面奥へ移動
下	画面手前へ移動
左	左へ移動
右	右へ移動

Yボタン（押しながら 十字ボタン →）

通常時	向いている方向へ攻撃
上	向いている方向へ攻撃
下	左に向かって攻撃
左	右に向かって攻撃
右	Yボタン連打で連続技攻撃
	つかみ技で攻撃

つかむ（つかみながら → Yボタン）
敵キャラクターとぶつかることで、つかむことができます

Y＋Bボタン
強力な必殺技

キャラクター	連続技	ジャンプ技	つかみ技	必殺技
ハガー(マイク・ハガー)  かつてストリートファイターをしていたこともあるメトロシティの市長。正義感が強く、曲ったことが嫌い。	Yボタン連打 ボディブロー ▼ ハンマーナックル	●ドロップキック ジャンプしてから ✚+Yボタン ●フライングボディアタック ジャンプしてから ✚+Yボタン	●頭突き 相手をつかんだ状態で Yボタン ●バックドロップ 相手をつかんだ状態で ✚+Yボタン ●スクリューパイルドライバー ジャンプ中に✚+Yボタン	●ダブルラリアット Y+Bボタン
マキ(源柳斉 真紀) ガイの師匠「源柳斉」の次女でガイの婚約者「麗奈」の妹。負けん気の強いじゃじゃうま娘。	Yボタン連打 ジャブ ▼ ストレート ▼ ひじ打ち ▼ 垂直飛びキック	●垂直ジャンプキック ジャンプしてからYボタン ●フライングエルボー ジャンプしてから ✚+Yボタン ●横飛び蹴り ✚+ジャンプしてからYボタン ●三角飛び蹴り 壁方向にジャンプして壁にあたった時点でYボタン	●ひざ蹴り 相手をつかんだ状態で Yボタン ●人投げ 相手をつかんだ状態で ✚+Yボタン	●烈風脚 Y+Bボタン
カルロス・宮本  南米方面からやってきた(らしい)格闘家。現在ハガーの元に身を寄せている。	Yボタン連打 うら拳 ▼ フック ▼ 回し蹴り	●前飛び蹴り ジャンプしてからYボタン ●下突き ジャンプしてから ✚+Yボタン ●横飛び蹴り ✚+ジャンプしてからYボタン	●ひざ蹴り 相手をつかんだ状態で Yボタン ●車輪投げ 相手をつかんだ状態で ✚+Yボタン	●乱れ斬り Y+Bボタン

ファイナルファイト2
カプコン
商品番号 SHVC-F2 110396
●書き換え価格：1000円

ロックマンX

カプコン ●商品番号 131237●書き換え価格：1000円

「ロックマンX」シリーズ第1弾!!パーツシステムやニューアクションも導入！史上最強のレプリロイド“シグマ”の軍団相手に、ロックマンXや“ゼロ”は勝つことができるのか。

Fブロック3 Bブロック0

ゲームの説明

カセットを本体に差し込み、電源をONにしてください。デモ画面のときにスタートボタンを押すとタイトル画面が表示されますので、十字キーでゲームスタートを選んでゲームを始めましょう。1ステージ目をクリアするとステージ選択画面が表示されます。

[ミス&ゲームオーバー]

下記のような場合、プレイヤーのミスとなり、プレイヤー人数が減ってしまいます。残り人数が0のときにミスをしてしまうとゲームオーバーとなります。

- ●ライフゲージの残りが0になってしまった場合。
- ●地上の穴などに落ちた場合。
- ●カベなどにはさまれた場合。

[パスワード]

タイトル画面でパスワードを選び、入力することで以前進んだ所の続きからプレイすることができます。

パスワードはゲームオーバー及びステージクリア後に表示されます。パスワードにはクリアしたステージや取得したアイテムを記憶することができますが、最後にプレイしたときのプレイヤー残り人数、サブタンクに残っているエネルギーの量は記憶することができません。

パスワードを入力するときは、パスワード画面で変えたい数字の所にカーソルを移動させて、YかBボタンを押します。パスワードの入力を終えたら、スタートボタンを押すか、『END』の所にカーソルを運びYボタンを押します。

[オプション]

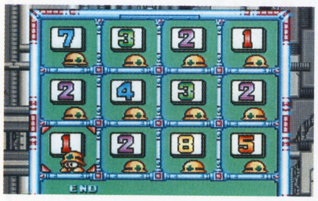
タイトル画面でオプションを選択すると、ボタン設定の変更やサウンド設定、サウンドテストを行うことができます。

●ボタン設定

変えたい所にカーソルを移動してボタンを押すか、十字キー左右で変更することができます。SELECT-L、SELECT-Rはアクション画面で武器の変更が左周り(L)か右周り(R)のどちらかを設定します。なお、アクション画面でL、Rボタンを同時押しにするとノーマルショットに戻すことができます。

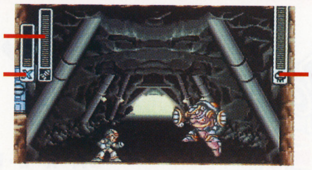
●サウンドモード

ゲーム中のサウンドをステレオかモノラルに設定できます。十字キー左右で選んで下さい。BGM、S.Eも同様に十字キー左右で鳴らしたいサウンド番号を選び、YかAボタンで鳴らすことができます。



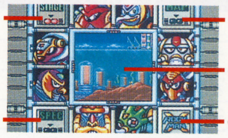
画面の見方

アクション画面



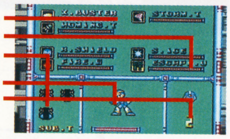
①ライフエネルギーゲージ…ロックマンXの残りエネルギーが表示されます。
②武器エネルギーゲージ…現在使用している武器の残りエネルギーが表示されます。
③ボスエネルギーゲージ…ボスの残りエネルギーが表示されます。

ステージ選択画面



①STAGE…ステージの一部分が中央パネルに表示されます。②SPEC…ボスキャラの能力が中央パネルに表示されます。③MAP…ボスキャラの位置が中央パネルに表示されます。④ROCKMANX…8対のボスキャラを倒すと変化が起こります。⑤中央パネル…選択した情報が表示されます。

武器選択画面



①武器表示エリア…十字ボタンで使いたい武器に合わせると武器が変わります。②エスケープユニット…一度クリアしたステージで使えるステージ脱出装置。③サブタンク…カーソルを合わせてショットボタンで使用します。④プレイヤーのエネルギーライフ表示。⑤プレイヤーの残り人数

コントローラの操作

●十字ボタン
各モード選択
プレイヤーの移動

●セレクトボタン
使用しません

●スタートボタン
ゲームスタート
武器選択画面表示

●Xボタン
使用しません

●Aボタン
ダッシュ

●Bボタン
ジャンプ
壁蹴り
梯子から落下
数字の入力(パスワード)

●Yボタン
攻撃
サブタンクの使用
数字の入力(パスワード)

●L、Rボタン
武器選択

アイテム紹介

●ライフエネルギー

ロックマンXのライフが、小は2メモリ、大は8メモリ回復します。

●サブタンク

ライフがマンタンのときにライフエネルギーを取ると、小なら1、大なら8メモリ分溜ります。使用すると1メモリにつきライフ1メモリ分回復します。サブタンクは使用してもなくなりません。

●武器エネルギー

ロックマンXの装備している武器エネルギーが、小は2メモリ、大は8メモリ回復します。

●1UP

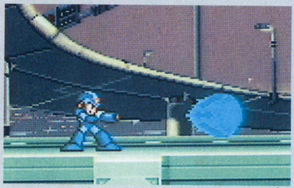
ロックマンXの残り人数が一人増えます。(最高9人まで)

●ライフアップ

ロックマンXのライフゲージの最大値が少しだけ増えます。

ロックマンXのアクション

ショット攻撃 Yボタン



普通に押すと「Xバスター」を撃つことができます。ボタンを一定時間押し続けて離すと、より強力な破壊力と貫通力のある「ハイパーXブラスター」を撃つことができます。ボスを倒して入手する特殊武器もこのボタンを使用します。

ジャンプ **壁蹴り** Bボタン

ボタンを押している時間によって、ジャンプの高さを調整することができます。また、空中にいるときに壁が近くにある場合、「壁蹴り」をすることができます。壁蹴りを使えばより高くジャンプすることが可能です。

テクノ派は
何をも恐れないサイボーグ同士の超絶バトルに酔う。まさか鋼鉄の肉体が欲しい、なんて思ってないよね？
スタートへワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社カプコン TEL06-946-3099 ©CAPCOM 1993 ALL RIGHT RESERVED.

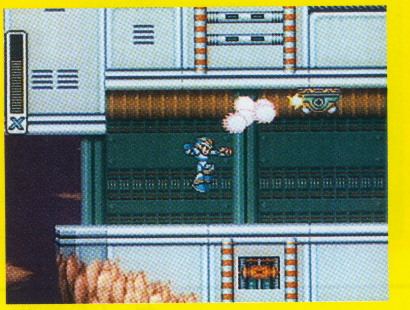
ロックマンX お楽しみガイド

練り込まれた攻略ルートをじっくり味わう

まるでパズルを解き明かすかのように、最強の攻略ルートを見つけ出す。『ロックマンX』の最大の面白さはここにある。

8つに分かれたステージの奥には、ボスキャラクター達が待ち受けている。彼らは実に手強くて、2～3回挑戦しただけでは、とてもじゃないけど勝てないだろう。「どうしても勝てない」と感じたときは、いったんあきらめて他のステージのボスを倒してみよう。そこで手に入れた新しい武器を使うと、さっきまで苦戦を強いられていたボスをあっという間に倒せたりする。

この秘密を明かすと、ボスと武器にはズバリ「相性」があるのだ。ボスが苦手とする武器を使って攻撃をすると、強力なダメージを与えられる、というわけ。ボスの弱点を理解して、強力な武器を手に入れる。この手順を見つけ出すことが、このゲームの攻略ポイントであり、醍醐味なのだ。難かしく思えるボス攻略が、実は絶妙なバランスで作られていると気づいたとき、キミは『ロックマンX』のとりこになるはずだ。


自分なりの攻略法で突き進め。ただしあきらめも肝心

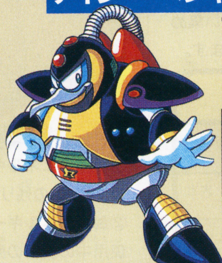
プレイの決め手

各ステージ&ボスの攻略ルート紹介

ここで紹介する攻略ルートは、最短で各ステージをクリアすることができる1つの例。また、「入手可能アイテム・パーツ」の中には、他のステージをクリア後に再び戻ることで入手することのできるものもあるぞ。

オープニングステージ

アイシー ペンギーゴステージ

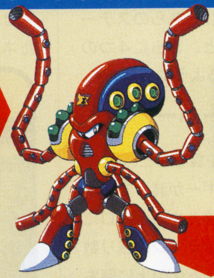


入手可能アイテム・パーツ
ライフアップ
フットパーツ

入手する特殊武器

ショットガンアイス

ランチャー オクトパルドステージ



入手可能アイテム・パーツ
ライフアップ

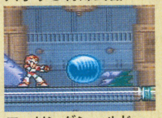
入手する特殊武器

ホーミングトーピード

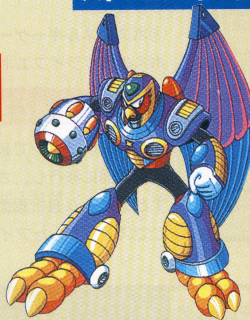
アーマー アルマージステージ

入手可能アイテム・パーツ
ライフアップ

入手する特殊武器

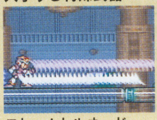

ローリングシールド

ストーム イーグリードステージ

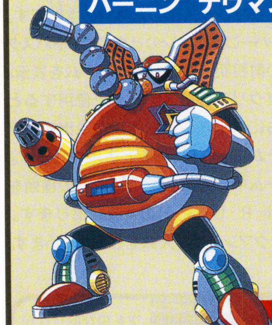


入手可能アイテム・パーツ
ライフアップ
エネルギータンク
サブタンク
ヘッドパーツ

入手する特殊武器

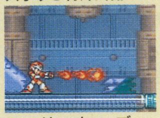

ストームトルネード

バーニン ナウマンダーステージ



入手可能アイテム・パーツ
サブタンク
ライフアップ
アームパーツ

入手する特殊武器


ファイヤーウェーブ

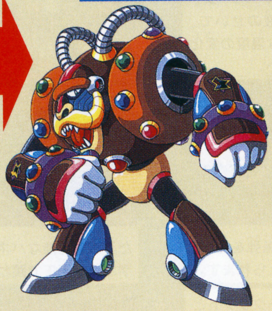
ブーメル クワンガーステージ

入手可能アイテム・パーツ
ライフアップ

入手する特殊武器

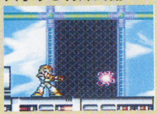
ブーメランカッター

スパーク マンドリラーステージ

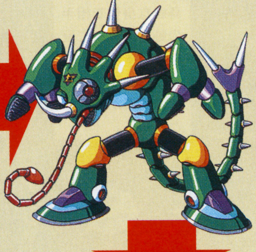


入手可能アイテム・パーツ
サブタンク
ライフアップ

入手する特殊武器


エレクトリックスパーク

スティング カメリーオステージ



入手可能アイテム・パーツ
ライフアップ
ボディパーツ

入手する特殊武器

カメレオンスティング

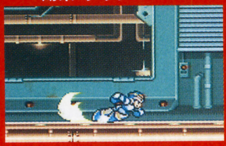
シグマステージへ

パワーアップパーツを入手せよ!!

アイシー ペンギーゴ、ストーム イーグリード バーニン ナウマンダー、スティング カメリーオステージにはそれぞれフット、ヘッド、アーム、ボディの4つのパーツが隠されている。必ず入手しよう。

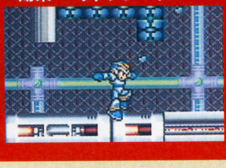
フットパーツ

効果:ダッシュ


十字キー2回連続押しか、Aボタンを押すことで高速移動できる

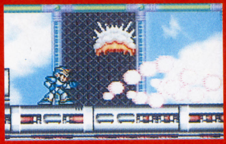
ヘッドパーツ

効果:ヘッドブレーク


ジャンプして、特定の天井を頭で壊すことができる

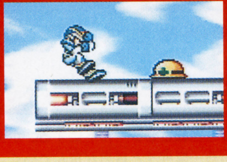
アームパーツ

効果:スパイラルクラッシュバスター


ボタンをより長く押し続けて離すことで撃つことができる

ボディパーツ

効果:ダメージ半減


パーツを装着すると、敵から受けるダメージが1/2に軽減する

ロックマンX
カプコン
商品番号 SHVC-RX 131237
●書き換え価格：1000円

ロックマン7

カプコン｜●商品番号 132764●書き換え価格：1000円

大人気！ロックマンシリーズ第7弾。ラッシュやビート等おなじみのキャラも総登場。倒したボスの特殊武器を手に入れられる武器ゲットシステムももちろん健在。スーパーロックマンも登場するよ。

Fブロック4 FFFFFFFF
Bブロック0

ゲームの説明

ゲームをスタートすると、まずオープニングステージが始まります。そこをクリアすると、ボスの顔が描かれたステージ選択画面に突入します。ステージは全部で4つ用意されており、どこからでも始めることができます。それらのステージをすべてクリアすると、さらに4つの新ステージを選択できるようになります。

[ミス＆ゲームオーバー]

敵の攻撃や体当たりを食らうと、ロックマンのライフエネルギーが減っていきます 。そしてライフエネルギーがゼロになるとミスになり、ロックマンの残り数が1人減ります。また、トゲの上に落ちたり足場のない穴の中へ落ちたりすると、ライフエネルギーが残っていてもミスになってしまいます。ロックマンの残り数がゼロになるとゲームオーバーです。

[パスワード]

ゲームオーバー後と面クリア後に表示されるパスワードは、ロックマンの残り数以外のデータをすべて記録しています。

[ビッグエディー]

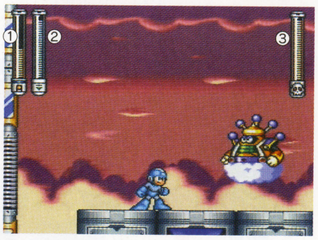
ステージ選択画面でセレクトボタンを押すと、ライト博士が開発した移動研究所「ビッグエディー」に移動します。そこでは、ロックマンがそれまでに拾い集めたネジをアイテムと交換してくれます。

主なアイテム

	ライフエネルギーを回復します。大と小の2種類があります
	武器エネルギーを回復します。大と小の2種類があります
	アイテムと交換できます。大と小の2種類があります
	ロックマンの残り数が増えます。最高9人まで増えます
	E缶。ライフエネルギーが全回復。4個までストック可能
	W缶。全武器エネルギーが全回復。4個までストック可能
	一度クリアしたステージで使うとステージ選択画面に戻る
	ビート救出アイテム。4個までストックすることが可能
	プレートを4種集めるとスーパーロックマンになれます

画面の見方

アクション画面



①ライフエネルギーゲージ
ロックマンの残りライフエネルギーを示す。

②武器エネルギーゲージ
使用中の武器の残りエネルギー。最初から装備している武器はエネルギーを消費しません。

③ボスエネルギーゲージ
ボスの残りライフエネルギーを示します。

アイテム選択画面

スタートボタンで装備選択画面の武器選択画面に移行し、さらにRボタンを押すとアイテム選択画面に移行します。そこでストックしたアイテムを使えます。

①E缶のストック。選択しYボタンで使用。
②W缶のストック。選択しYボタンで使用。
③ライフと武器エネルギーが全回復するS缶のストック。選択しYボタンで使用。
④ビート救出アイテムの残り数を示します。
⑤武器エネルギーを取ると、エネルギーの少ない武器から回復するアイテムを表示。
⑥ロックマンが入手したネジの本数です。
⑦スーパーロックマンのときロケットバスターの射程距離が延びるアイテムを表示。
⑧一度クリアしたステージで使用すると直ちにステージ選択画面に脱出するアイテム「EXIT」があると表示されます。
⑨ゲーム中に獲得したプレートの種類を表示。R・U・S・Hの4種があります。
⑩ロックマンの残り人数を表示しています。

テクノ派

↓

特撮戦隊ヒーローものと、ついついダブらせがちだね。メカニカルボディの光沢に、ゾクっときてるでしょ！

↓

P58へワープ

ボスキャラとボスを倒したときに得られる武器

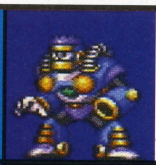
フリーズマン

身軽な身体で相手の動きに機敏に反応します。飛んで来た弾をすべてジャンプでかわそうとします。

フリーズクラッカー

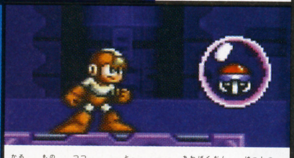
熱いものを凍らせる効果を持っている。十字ボタンで上下に撃ち分け可能です。

バーストマン



身体の中にあるデンジャーラップの元、スーパーシャボン液のせいで、急激な温度の変化に弱い。

デンジャーラップ



軽い物を包んで飛ばせる泡爆弾を発射。十字ボタンで飛ぶ方向を変えられます。

スプリングマン

弾力性のあるスプリングでできているため、ショット系の武器があまり効かないようになっている。

ワイルドコイン

ため撃ち可能なバネを撃つ。ため中に十字ボタン上下で跳ねる高さを調節可能。

シェードマン

空を飛び回りながら急降下アタックを仕掛けてくる夜のジェントルマン。跳ね回る物が嫌いらしい。

クラッシュノイズ

反射する破壊音波を発射。跳ね返った音波を浴びチャージすると威力がUP。

ジャンクマン

身体のあらゆるパーツを電磁石でつないでいる。そのため、電磁石に影響を及ぼす武器に弱い。

ジャンクシールド

鉄屑を回転させシールドにする。ボタンをもう一度押すと鉄屑が飛んでいく。

クラウドマン

ホバークラフトと同じ原理で空を飛ぶことができる空中戦専用ロボット。見かけよりもはるかに軽い。

サンダーストライク

電撃を発射。1000個の電池でも一瞬のうちに充電できるほどのパワーを持つ。

スラッシュマン

恐竜ロボット軍団を指揮する素早さが自慢の動物型ロボット。ロボットのくせに寒くなると冬眠する。

スラッシュクロー

高エネルギーの衝撃波を一瞬にして発射する。数少ない直接攻撃武器です。

ターボマン

ガソリンがエネルギー源の騒音ロボット。得意技は変形して突っ込んでくるクラッシュドライブだ

バーニングホイール

回転する火の輪が地面を転がります。山火事を起こさぬよう注意しましょう。

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社カプコン　TEL06-946-3099

ⒸCAPCOM 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

Mr.メモリの

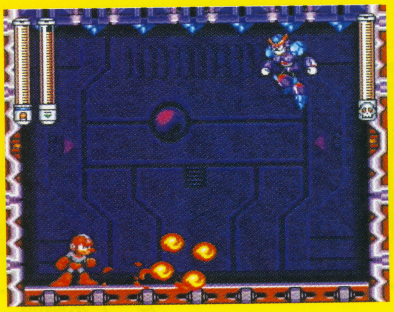
ロックマン7 お楽しみガイド

ゲームの幅を広げている特殊武器

『ロックマン』シリーズの特徴は、なんと言っても「倒したボスの特殊武器を自分の武器として装備することができる」ところにある。

それぞれの特殊武器は、特定のボスに対して大きな効果を発揮する。だから、各ボスにはどの武器が有効かということを調べ上げれば、「まずこのステージのボスを倒して武器を手に入れたら、次はその武器に弱いボスのステージを攻略して、その次に…」というように、クリアしていく順序の作戦を立ててゲームを進めていくことができるのだ 。また、各特殊武器をステージ中で使用していると、隠し通路への道が開けたり、それまで静止していた仕掛けが突然動きだしたりと、思わぬ効果を発揮することがある。この「マニュアルにはのっていない効果」を発見することも、このゲームの醍醐味の1つなのだ。

戦略性が高く、プレイするたびに新しい発見があり、奥が深い。単なる学習型アクションに収まっていないところが、このゲーム最大の魅力と言っていいだろう。



特殊武器に隠されている秘密を暴いていくのだ。

プレイの決め手

ロックマンの操作とサポートメカの能力

コントローラの操作

●L・Rボタン
使用する武器がL・Rでそれぞれ順、逆順にチェンジします。また、装備選択画面の切り替えに使用します。

●セレクトボタン
ステージ選択画面で押すとビッグエディーに行けます。

●十字ボタン
ロックマンが上下左右に移動します。また、カーソル枠の移動に使用します。

●Yボタン
ロックマンが攻撃を行います。また、装備選択画面で、装備の選択を決定します。

●Bボタン
ロックマンがジャンプします。また装備選択画面からアクション画面に戻します。

●スタートボタン
装備選択画面の表示、決定を行う。また、ステージ選択画面の決定を行います。

Bボタン	
通常時	真上にジャンプします
	真上にジャンプします
	スライディングします
	右へジャンプします
	左へジャンプします

押しながら

十字ボタン	
上	ハシゴを昇ります
下	ハシゴをおります
右	右へ走ります
左	左へ走ります

押しながら

Yボタン	
通常時	向いている方向に攻撃を繰り出します
	向いている方向に攻撃を繰り出します
	右に走りながら攻撃します
	左に走りながら攻撃します

ジャンプ中に押す

Yボタン
ジャンプしながら攻撃します

Yボタンを一定時間押し続けてから離す

チャージショットを発射する

Yボタンを一定時間押し続ける「ため」の行動を行った後ボタンを離すと、ロックマンは通常弾の何倍もの威力を持つ「チャージショット」を発射します。

スーパーロックマン時

R・U・S・Hのプレート4種をすべて集めるとスーパーアダプターが手に入ります。それを武器選択画面で装備しアクション画面でYボタンを押すと、ロックマンがラッシュと合体して「スーパーロックマン」になります。スーパーロックマンになると、以下の能力が自由に使えるようになります。

●ブースタージャンプ
ジャンプし空中にいるときにBボタンを押すと、斜め前にもう一度だけジャンプすることができます。

●ロケットバスター
Yボタンをしばらくの間押し続けてから離すと、高エネルギーをチャージした拳を発射します。チャージショットよりも射程が短い分、威力が強力になっています。

ラッシュ

ラッシュは3つの機能を持つ便利なサポートロボットです。ゲーム開始時はラッシュコイルのみ使用可能で、ステージ中に隠されているアイテムやビッグエディーで入手できるアイテムにより、他の機能を使用できるようになります。

ラッシュコイル
ラッシュの背中に飛び乗るとコイルが飛び出します。そのコイルの力によって、大きなジャンプができます。

ラッシュジェット
背中に乗ると、向いている方向に移動し続けます。十字ボタンの上下で飛ぶ高さを調節することができます。

サーチラッシュ
隠し通路があるとそこに向かって吠えます。また、地中にあるアイテムを掘り出してくれることがあります。

ビート

ロックマンのサポートロボで、どこかのステージに隠されています。ビートを発見すると、穴に落ちたときに空からやって来て、ロックマンを救出してくれるようになります。ただし、その時にビート救出アイテムを1個消費します。

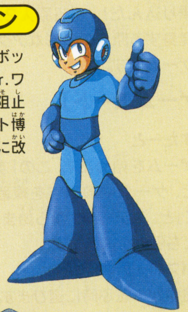
ロックマンの武器チェンジ

ロックマンは最初「ロックバスター」という武器しか装備していません。しかしボスキャラを倒すと、そのボスが使っていた特殊武器を入手することができます。それらの武器はL・Rボタン、または武器選択画面で装備できます。

キャラクター名鑑

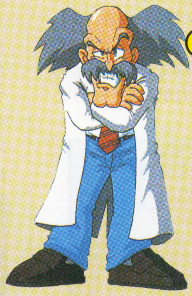
ロックマン

元はお手伝いロボットだったが、Dr.ワイリーの野望を阻止するため、ライト博士により戦闘用に改造された。



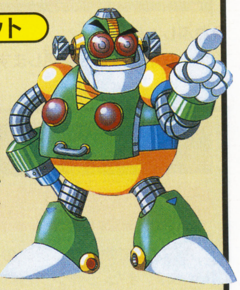
Dr.ワイリー

過去6度にわたる野望をすべてロックマンに阻止され、ついに世界征服未遂の罪で逮捕されてしまった科学者。



ライトット

移動研究所ビッグエディーで働く助手ロボット。ネジを1本なくしてしまい、どこにいったのか捜している。



ブルースの盾を入手！

まず「クラウドマンステージ」「ターボマンステージ」の順にステージをまわり、それぞれのステージでブルースに会おう。そして最後に「シェードマンステージ」でブルースに会うと、戦闘が始まる。そこでブルースを倒すと、敵が発射した弾をガードできる防具「ブルースの盾」が手に入るのだ。その盾は、ボスを倒したときに得られる武器やラッシュと同じように、武器選択画面で選択すると使用できる。弾の多いステージで重宝するアイテムだ。

ロックマン7
カプコン
商品番号 SHVC-A7RJ 132764
●書き換え価格：1000円

超原人2

ハドソン ●商品番号 283096●書き換え価格：1000円

スーファミいちの元気者、超原人がさらにパワーアップして登場。今回は12のパワーアップで、悪のチックン5人衆と全面対決！ 愉快なステージ、楽しいミニゲームも満載です。

Fブロック3 Bブロック0

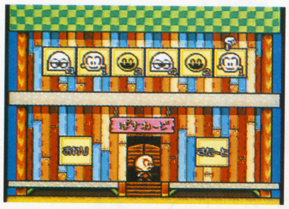
ゲームの説明

打倒原人を目指しながら、いつもやられているキンタマⅢ世。そのふがいなさに部下達が大反乱！ キンタマⅢ世を牢屋に閉じ込め、原人打倒のためにタマゴン城に乗り込んだ！ 『超原人2』は、12種類に変身する原人の多彩なアクションが魅力のゲームです。

[ゲームモード]

●すたーと
ゲームを始めます。この「すたーと」を選ぶと、ゲーム中の操作を練習できる「ひよっこ」と、ステージ1から始まる「なれっこ」のどちらかを選べます。

●パスワード
途中から遊ぶ時に選びます。ゲームオーバーの後に表示されるパスワードを入力して下さい。十字ボタンでパスワードブロックを選び、Aボタンを押すごとに絵が変わります。パスワードの入力が済んだら「すたーと」を選んで下さい。

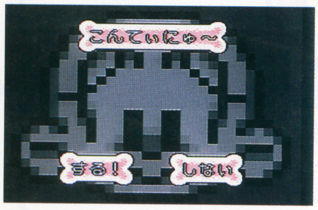


●おぷしょん
ゲーム中の設定を変更します。

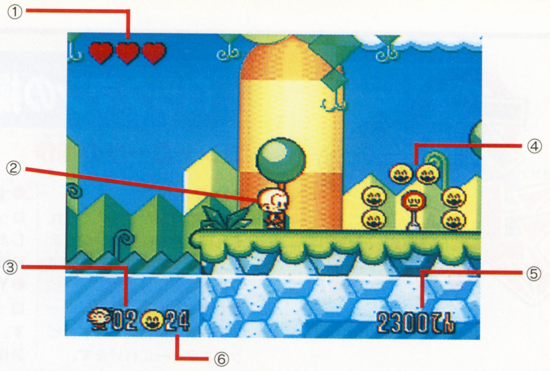
・ボタン操作…好きな操作をボタンごとに振り分けることができます。
・サウンド設定…ご使用のテレビに合わせて、ステレオかモノラルを選べます。
・準備体操…ゲームの操作方法が分かる練習ステージが遊べます。

[ゲームオーバー&コンティニュー]

原人のストックが0の時にライフがなくなると、ゲームオーバーになります。このあと、コンティニューするかゲームを終了するかを選択する画面になります。ゲームを終了すると、パスワードが表示されます。次回続きからプレイしたい場合は、書きとめておきましょう。



画面の見方



①ライフ…原人の体力です。敵と接触したり、罠に引っかかったりすると減ります。ハートは最大6個まで増やせます。
②原人…プレイヤーの操作するキャラクターです。
③ストック…原人のストック数です。得点やアイテムによって増やせます。
④こんていにゅ～ぽ～る…これをボンクしておけば原人が途中で倒れても、再びここからスタートできます。
⑤現在のスコア…3万点ごとにストックが1UPします。
⑥にこにこチップの数…100個集めると1UPします。

コントローラの操作

●Aボタン
ダッシュ
●Bボタン
ジャンプ
●Xボタン
特殊攻撃（パワーアップした一部のキャラクターのみ使用可能）
●Yボタン
ボンク
●十字ボタン
原人の移動
●スタートボタン
ゲームを開始する
ゲームをポーズする

アイテム一覧

バネ花

色によってボンクした時の反応が決まっています。また、ジャンプ台になる黄色のバネ花は、ボンクすると原人の頭の上に乗せて移動することができます。

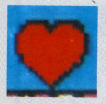
ピンク	オレンジ	イエロー
ライフフルーツが出ます	パワーアップ肉が出ます	上に乗るとジャンプ台になります

パワーアップアイテム

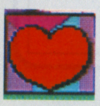
肉や飴などのアイテムを取ると、原人が変身してパワーアップします。

回復アイテム

減ったライフを回復します。また、ライフの最大値を増やすアイテムもあります。



ハート
ライフをハート1個分回復する

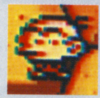


ドデカハート
ライフを全回復する

ライフフルーツ
ライフを少し回復する

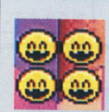
クリスタルハート
5個でライフの最大値が1つ増える

その他



1UP
原人のストックが1人増える

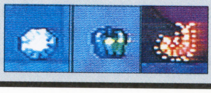
プチフラワー
ボーナスステージに行ける



にこにこチップ
100枚集めると1UP

謎のアイテム

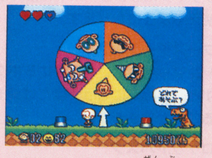
とっておくとボス戦で何かが起こる!?



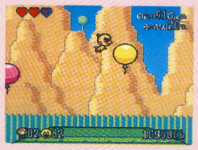
ボーナスステージ

プチフラワーを取ると、ボーナスステージになります。ボーナスステージをパーフェクトクリアすると1UP、またチビ原人のボーナスゲームをパーフェクトクリアすると3UPします。

ルーレットを回してステージを決めよう！



ボーナスステージは全部で5つあるぞ！



ファンシー派
「原始時代にもカワイイと思う気持ちってあったのかしらん?」。そういうキミのオツムが原始人並み。
スタートへワープ

Ⓒ1995 HUDSON SOFT Ⓒ1989,1995RED

超原人2
ハドソン
SHVC-AZ7J 商品番号 283096
●書き換え価格：1000円

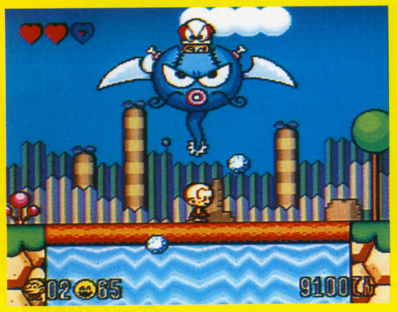
Mr.メモリの 超原人2 お楽しみガイド

原人アクションの秘密とは……！

『超原人2』の特徴は、なんと言っても原人が見せる面白いアクションだ。ちょこまかと動き回る仕草が、いちいち面白い。高いところから落ちると頭が地面にめり込む。走りながら壁にぶつかると、顔が壁つぶされてゆがみ顔になる。さらに、何もボタンを押さずにそのままにしていると、「誰もボタンを押してくれないの？」と言いたそうにキョロキョロと辺りを見回すのだ。

また、12種類に変身してからの原人のアクションも楽しい。それぞれジャンプや飛行など、特殊能力を持っているのだけど、1つのステージで何回も変身するるのだ。姿や能力を次から次へと変えながら、ゴールを目指す。変身サイクルが短くスピーディーな展開なので、一度プレイするとやめられなくなるぞ！

ところで、この『超原人』を企画制作したのは、数々のヒットゲームで知られる広井王子氏率いるレッド・カンパニー。ルーレットで毎回変わるボーナスステージ、鳥のお腹の中で遊べるスロットゲーム、どこか憎めない敵キャラクター達など、遊びどころがたくさん。レッド・カンパニーらしいサービス精神が光る一作なのだ。


原人だけでなく、敵キャラクターの動きも必見だ！

プレイの決め手

原人の基本アクション

ジャンプ
Bボタン

ジャンプ後の操作によって、原人のアクションは様々に変化します。

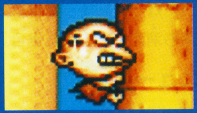
スピンボンク
空中でYボタン連打

回転しながら落下する。移動にも攻撃にも有効なアクションです。

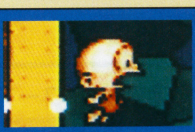
大車輪
ジャンプ後十字ボタン（上下）

横に伸びた木に向かってジャンプしながら十字ボタンの上か下を押すと、木に噛み付いてぐるぐる回ります。

根性登り
壁にしがみついてB連打


垂直の壁にしがみついたら、Bボタンの連打で登れます。

三角飛び
タイミングよくYボタン


登れない壁や狭い壁の隙間は、Yボタンをタイミングよく押せば登れます。

バネ花を運ぶ
Yボタン

黄色のバネ花をボンクすると、頭に乗せられる。もう1度ボンクすれば投げられます。

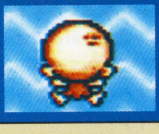
木登り
木にしがみついて十字ボタン

木にしがみついたら、十字ボタンの上下で登り降り。左右で反対側に回り込みます。

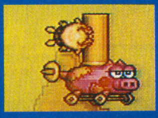
ヘッドスライディング
ダッシュ中に十字ボタン下

ヘッドスライディングすれば、地面を滑って狭い場所に入ることができます。

滝登り
十字ボタン上+Bボタン連打

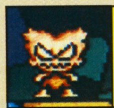

滝にしがみつくには十字ボタン上+Bボタン。滝を登るにはBボタンの連打します。

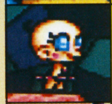
ブタコプター
Yボタン連打

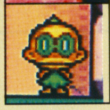

ブタコプターにつかまり、Yボタンの連打で空を飛ぶ。Bボタンを押すと離れます。

原人のパワーアップ

原人はパワーアップアイテムを取ったり、罠に引っかかったりすると変身します。変身した原人は基本アクションの他に、特殊な能力が使えるようになります。特殊能力は主にXボタンで使用します。変身してもアクションが変化しない原人もいます。


超噴人
茶色の肉で変身。地面をボンクすると怒りの炎を吹き出して攻撃するぞ！


バレリーナ原人
ピンクの肉で変身。ジャンプ中にBボタンで2段ジャンプができる！


カメレオン原人
めがねで変身。Xボタンで下を伸ばせばアイテムを取ったり木につかまったりするぞ！

モグラ原人
スコップで変身。Yボタンでドリルを飛ばす。硬い壁もぶっ壊せるぞ！

チビ原人
Xボタンで声を発射。声に飛び乗って移動もできるぞ！

ドロボー原人
緑の肉で変身。Xボタンで「にこチップ」を投げて攻撃！　テントにも入れるのだ。

こんな原人もいるぞ！

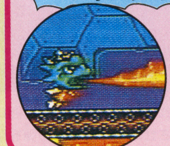
空が飛べるトリ原人

Bボタン連打で空が飛べる！

おならで攻撃 ゲジゲジ原人

Yボタンでおなら発射！

火炎攻撃が得意な キンタマ原人


Yボタンで火を吹くぞ！

かわいいだけ？ ペンギン原人

ちょこちょこ歩きがかわいいぞ！

超魔界村

カプコン ●商品番号 131148●書き換え価格：1000円

アーサーをあやつり、連れ去られたプリンセスを助け出せ。せまり来る数々の難関を、武器・魔法・二段ジャンプを駆使して乗りこえろ。

Fブロック2　Bブロック0

ゲームの説明

タイトル画面が表示されている時に十字ボタン、またはセレクトボタンで「ゲームスタート」の項目を選びスタートボタンを押すと、ゲームがスタートします。

[オプション画面]

オプション画面では、十字ボタンを上下に動かして(セレクトボタンでも可能)項目を選び、左右で設定を変更します。

●ゲームレベル
BEGINNER(初心者)、NORMAL(普通)、EXPERT(熟練者)、PROFESSIONAL(専門家)の４種類のモードが用意されています。オプションモードを選択せずにゲームスタートした場合の設定はNORMALです。

●コントロールパッド
ジャンプボタンとショットボタンを好みのボタンに設定できます。なお、ショットボタンは２つ選択できるようになっていますが、一方をショット、もう一方を魔法にするといった設定は行えません。

●プレイヤー
プレイヤーの残り人数を変えられます。１～９人の間で自由に変更できます。

●サウンド
ステレオ、モノラルのどちらかを選択できます。なお、モノラルテレビではステレオで聞くことができません(各テレビにあった端子をお選びください)。

●イグジット
ここでスタートボタンを押すと、タイトル画面に戻り、変更した設定でゲームをスタートさせることができます。

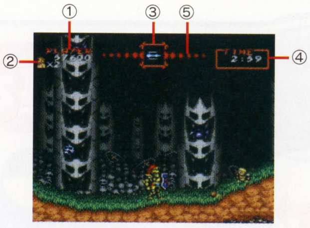
[ミス＆ゲームオーバー]

主人公は敵の攻撃を受け鎧を破壊されると裸になります。そして裸の状態で再び攻撃を受けるとミスになり、主人公を１人失います。主人公をすべて失うとゲームオーバーです。なお、以下の場合には、鎧を着けていてもミスになります。
○特定の足場の上以外の場所にいるときに、大波にのみ込まれた場合。
○タイムがゼロになってしまった場合。
○画面の下に落ち消えてしまった場合。

[コンティニュー]

ゲームを続けたい人はCONTINUEを選んでスタートボタンを押してください。CREDITの数だけ行えます。

画面の見方



①現在のスコア
主人公が得た得点を表示しています。

②プレイヤーの残り数
主人公アーサーの残り人数を表示します。

③武器表示
現在使用している武器を表示します。また、魔法使用時に、その魔法のシンボルを表示します。なお、武器は武器アイテムや特定の鎧を取ると変化します。

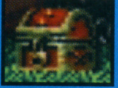
④タイム表示
ゲームの残り時間を表示しています。ゼロになるとタイムオーバーとなり、プレイヤーを１人失います。

⑤魔法ゲージ
通常は表示されていませんが、主人公が黄金の鎧を着ると現れます。

宝箱から出る鎧と盾

主人公のアーサーが歩いていると、突然、宝箱が出現することがあります。この宝箱は、画面上にあるいくつかのポイントに触れると出現するようになっています。そして宝箱を破壊すると、中から鎧や盾などさまざまなアイテムが出現します。

宝箱



鎧は３種類ありますが、主人公が裸のときは、どの鎧を装備しても鋼の鎧になります。

鋼の鎧	最初から主人公が装備している鎧。耐久力は１です。
青銅の鎧	武器の威力がパワーアップします。これも耐久力は１。
黄金の鎧	装着すると魔法が使えるようになります。耐久力は１。
月の盾	黄金の鎧とセットで出現。敵弾を１回だけ受けられる。
太陽の盾	魔法のタメが速くなる。敵弾を３回も受けられます。

武器のパワーアップと発動する魔法

	ヤリ	ナイフ	ボウガン	タイマツ	オノ	カマ	クロスソード	？ 最強の武器
ノーマル	主人公が最初から装備。２連射できるうえに威力があります。	威力は低いがスピードが速く３連射可能。一番使い勝手の良い武器です。	斜め上に矢を射る。威力は全武器中もっとも弱いが、特定のボスには有効。	落下すると地面に沿って炎が移動する。飛距離が短いためボスには不利。	大きな円を描きながら前方へ飛ぶ。広範囲をカバーすることができます。	地形に沿って飛ぶ。スピードが遅く連射もできないので少々使い辛い。	一度真上に飛び戻ってきてから、今度は真横に飛び再び戻ってくる。	魔族を完全に消滅させることができると言われているナゾの武器です。
パワーアップ	**焔のヤリ** 焔をまとった槍が発射されます。威力は強力ですが連射できません。	**光のナイフ** 投げた直後に光球と化し、刃の部分が光の尾をのばしながら直進します。	**追撃のボウガン** ３発のホーミング弾を発射。連射できないうえに敵への誘導が甘い。	**火柱のタイマツ** 落下後の動きはタイマツと同じですが、炎が大きな火柱になります。	**両断のオノ** 高速で自転しながら敵を貫通。一旦上方に飛んだ後、前方へ進みます。	**真空のカマ** 動きはパワーアップ前と同じですが、威力が格段にアップしています。	**光輪のクロスソード** 動きはパワーアップする前と同じですが、敵を貫通するようになります。	**？** 詳細不明
発動魔法	**サンダー** 落雷のパワーを受けて左右に解き放つ。	**ファイヤードラゴン** 召喚魔法の一種で、火竜を呼びだす。	**シーク** 画面内に隠されている宝箱を出現させ敵の弾を防ぐ。	**シールド** 魔法珠を周囲に発生させ敵の弾を防ぐ。	**ライトニング** 光の矢を８方向に発射。広範囲をカバー。	**トルネード** 左右に飛んでいく竜巻を２つ発生させる。	**ニュークリアー** 大爆発を起こしてすべての敵を攻撃する。	**？** 詳細不明

ホラー派は

西洋の怪物って、意外と愛嬌あるんだよ。なんて余裕ぶっていると…ひえ〜、囲まれたぁ!

P234へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社カプコン　TEL06-946-3099　© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED.

超魔界村 お楽しみガイド

プレイヤーアクションの幅を広げた2段ジャンプ

魔界村シリーズの第3作目にあたる『超魔界村』は、スーパーファミコンオリジナルのアクションゲームだ（ちなみに1作目の元祖『魔界村』と第2弾の『大魔界村』はアミューズメントセンターで稼動していたアーケード版だった）。スーパーファミコンのソフトとしては初期作品の部類に入るが、アーケード版のノウハウをうまく取り入れたことにより、秀逸なアクションとして完成している。

システム面では、ジャンプ中にもう一度ジャンプすることができる「2段ジャンプ」に注目したい。このアクションには、ジャンプの回転中に攻撃を行うと武器の威力がアップする、2段目のジャンプで移動方向を変えられる…といったさまざまな特徴が備わっている。それらの特徴によって、プレイヤーのアクションの幅が大きく広がり、ゲームの楽しさが何倍にも膨れ上がっているのだ。最初はちょっと戸惑うかもしれないけれど、慣れてくるとこの特殊な操作の虜になること間違いナシだ。

2段ジャンプを使いこなせるようになれば楽しさ倍増

プレイの決め手

アーサーアクションのコントロール

コントローラの操作

●スタートボタン
タイトル画面が表示されているときに押すとゲームがスタートします。ゲーム中に押すとポーズ(静止画面)になり、もう一度押すとゲームが再開されます。

●セレクトボタン
タイトルでスタートかオプション画面にするかを選択。

●十字ボタン
アーサーの移動に使用。

●Bボタン
アーサーのジャンプに使用。
※押す時間により距離が変わります。

●Y・Aボタン
アーサーのショットに使用。

注意事項
ここで紹介している操作は基本設定です（タイトル画面からすぐスタートした状態）。

ジャンプボタン	
通常時	真上にジャンプします
	真上にジャンプします
	真上にジャンプします
	右にジャンプします
	左にジャンプします

押しながら

十字ボタン	
上	ハシゴを昇ります
下	ハシゴ降り・しゃがむ
右	右へ走ります
左	左へ走ります

押しながら

ショットボタン	
通常時	立って攻撃します
	立って攻撃します
	しゃがんで攻撃します
	右側へ立ち攻撃をします
	左側へ立ち攻撃をします

ジャンプ中にさらに押す

ジャンプボタン
2段ジャンプをします
ジャンプ中にもう一度ジャンプボタンを押すと2段ジャンプが繰り出され、さらに高く跳ぶことができます。重要なテクニックです。

ジャンプ中にさらに押す

ショットボタン
ジャンプショットを行います
ジャンプ中にショットボタンを押すと、空中で武器を発射することができます。2段ジャンプからの空中攻撃も可能になっています。

黄金の鎧装着時
ショットボタンを押し続けてから離す
魔法を使用します
ショットボタンを押し続けると魔法ゲージがたまります。ゲージ満タンの状態でボタンを離すと、装備武器に応じた魔法が炸裂します。

●ツボから出るアイテム

ツボを背負っている敵を倒すと、得点アイテムや1UPアイテムなどが出現します。また、マップ上の各所には、取ると得点が入るドル袋が置かれています。それらのアイテムは逃さずに回収していきましょう。

ツボ

←敵が持っているツボです。敵を倒すとツボだけ残り、その中からアイテムが出現します

人の石像 200点
$袋(白) 500点
鎧の石像 500点
$袋(黄) 1000点

●宝箱に隠されているワナ

宝箱の中身はアイテムばかりとは限りません。プレイヤーをミスへと導くワナが飛び出すこともあるのです。ワナには「トラップ」と「マジシャン」の2種類が用意されています。宝箱を開けるときは、それらのワナに十分注意してください。

トラップ

どんな武器でも破壊不可能なため、ジャンプでかわしていくしかありません。出てくる宝箱を次々と開けていくと、このトラップのために身動きがとれなくなるかもしれません。

マジシャン
アーサー目がけて魔法を放ち、すぐに消えます。その魔法を受けると、アーサーは一定時間何かに変身してしまいます。変身している間は攻撃できなくなるので注意してください。

オットセイに変身。他にベビーや女の子などに変身させられる

モンスター名鑑

ゾンビ

人間の死体が魔界の気によって蘇ったもの。地面からわき出るように次々と現れる

スカルフラワー

普段は捨てられたガイコツのように地面に転がっているが、アーサーが近づくと発火し伸び始める

コッカトリス

硬い羽毛に覆われている巨大な鳥型の魔物。弱点は顔で、そこ以外はダメージを受けない

武器をナイフに楽々チェンジ!

敵が出すツボは、画面上に石像アイテムを2つ、武器アイテムを1つしか出現させない。だから画面に石像を2つ出現させておけば、次に現れるツボの中身は必ず武器になるわけ。これを利用すれば、ステージ1で一番使い勝手の良い武器「ナイフ」を手早く出現させることができるのだ。ただし、ナイフが出現するまで他の武器を取っていかなくてはならない。ステージ1の前半で、残りタイム2:30くらいまで粘ろう。

超魔界村
カプコン
商品番号 SHVC-CM 131148
●書き換え価格：1000円

デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編

カプコン｜●商品番号　112453●書き換え価格：1000円

あの「魔界村」のレッドアリーマーが主人公の硬派アクションゲーム。ホバリング、飛行魔法等様々なアクションを駆使して6つの紋章を手に入れろ!!

Fブロック4
Bブロック0

ゲームの説明

このゲームは、魔界を舞台にしたステージクリア型のアクションゲームです。紋章を手に入れることで主人公レッドアリーマは変身ができるようになり、様々な特技や魔力を駆使して魔物や悪魔たちとの戦いに挑みます。

[START：スタート]

タイトル画面でSTARTを選ぶと、ゲームの本編がスタートします。

テクノ派
↓
アーサーにやられるだけが仕事じゃない。てなわけでレッドアリーマー参上！　でもやはり超テクニカル……
↓
P70へワープ

[CONTINUE：コンティニュー]

●**PASSWORD　パスワード**
十字ボタンを上下左右に動かして、変えたいアルファベットにあわせ、Yボタン（順送り）かBボタン（逆送り）でアルファベットを変えて、メモしておいたパスワードを入力していきます。

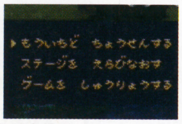
> ゲームを終了するとパスワードが表示されます。必ずメモしておきましょう。また、パスワードは電源を切らない限り自動的に入力された状態になります。

●**END　エンド**
パスワードの入力ですべてのアルファベットを正しく入力したら、十字ボタンでカーソルをあわせ、YボタンかSTARTボタンを押します。するとセレクトマップが表示され、ゲームが再開されます。※コンティニューでは所持金と購入した魔法は記憶されません。

●**EXIT　エグジット**
コンティニュー画面を抜けて、タイトル画面に戻ります。

[ゲームオーバー時の選択肢]

アクション画面でプレイヤーのライフゲージが0になってしまうと、ゲームオーバーです。ゲームオーバーになると、以下の選択肢が表示されます。十字ボタンを上下に動かして選択し、YボタンかSTARTボタンで決定してください。



●**もういちどちょうせんする**
ゲームオーバーになったエリアの最初から、再びゲームが始まります。

●**ステージをえらびなおす**
セレクト・マップ上に戻ります（ステージ選択からやり直すことができます）。

●**ゲームを終了する**
現在の状況（進行状況、所有アイテムなど）に応じたパスワードが表示され、YボタンかSTARTボタン入力でタイトル画面に戻ります。

> パスワードはメモし、再開する時にコンティニュー画面で入力して下さい。

[OPTION：オプション]

●**KEY CONFIG**
操作に使用するボタンを変えることができます。十字ボタンを上下させて変えたい操作の名前にあわせ、A、B、X、Y、L、R、START、SELECTのうち、どれかのボタンを押すと、今後、選んだ操作が押したそのボタンで行えるようになります。※複数の操作を同じボタンで行うことはできません。

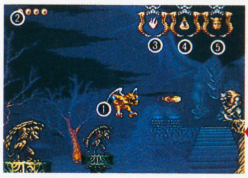
●**SOUND MODE**
ゲームのプレイに使用する（スーパーファミコンと接続している）テレビの音響装置に合わせて、サウンド方式をSTEREO（ステレオ）かMONAURAL（モノラル）のどちらかに変更できます。十字ボタンを左右に動かして切り替えてください。

●**EXIT**
オプション画面を抜けて、タイトル画面に戻ります。

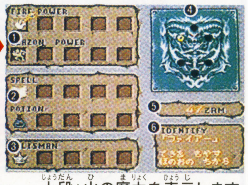
ゲーム画面の見方

[アクション画面]

プレイヤーがアクションを中心にゲームを進める、このゲームのメイン画面です。



STARTボタンでサブ画面へ
STARTボタンでアクション画面へ



①**レッドアリーマー**
プレイヤーとなるキャラクターです。
②**ライフゲージ**
プレイヤーのライフを宝石の数で表しています。0になるとゲームオーバーです。ライフはソウルの入手や魔法などで回復します。
③**パワーボックス**
プレイヤーの選択している攻撃・変身。
④**マジックボックス**
プレイヤーの装備している魔法。
⑤**タリスマンボックス**
プレイヤーの装備しているタリスマン。

[サブ画面]

プレイヤーのパワーの選択や魔法・タリスマンの装備、その他の表示を行う画面です。

①パワー　上段：火の魔力を表示します。
　　　　　下段：変身を表示します。
②マジック　上段：所有スペルを表示。
　　　　　下段：ポーションを表示。
③タリスマン　所有するタリスマンを表示。

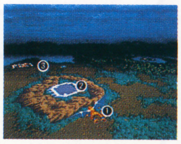
（※装備のしかた：①・②・③のアイテムからそれぞれのボックスに一つずつ装備できます。カーソルを十字ボタンで移動、Yボタン（攻撃ボタン）で装備してください。）

④ブレイゾン　所有する紋章を表示します。
⑤ザム　所持金（zam）を表示。
⑥アイデンティファイ　説明を表示します。

マップ画面の見方

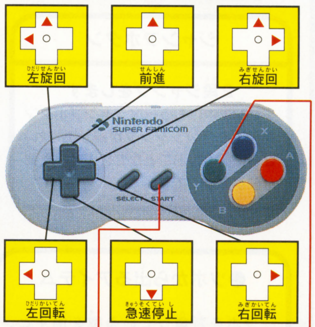
[セレクトマップ]

ステージをクリアすると、画面が切り替わり、下のような「セレクトマップ」画面になります。ステージ間の移動（ステージをクリアしたり、抜けたりして別のステージに行く場合）には、必ずこのセレクトマップが使われます。



①**レッドアリーマー**
このキャラクタを操作して、目的のステージへ向かいます。
②**ステージシンボル**
直前にプレイヤーが出てきたステージの、セレクトマップ上でのシンボルです。
③**ステージシンボル**
別のステージのシンボルです。

[セレクトマップでの操作]



STARTボタン	Yボタン
セレクトマップ ↕ ワールドマップ	急降下します。ステージシンボルの上だと、ステージに侵入します。

> **ワールドマップの見方**
> ①プレイヤーシンボル
> プレイヤーの現在の位置と向きを表します。
> ←向き
> ←現在位置
> ②ステージシンボル
> プレイヤーの侵入できるステージの位置です。
> ※十字ボタンの左右で、プレイヤーシンボルの向きを変えることができます。向きを行きたいステージのシンボルに合わせ、STARTボタンでセレクトマップに戻れば、まっすぐ進むだけで目的地まで行けます。

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社カプコンユーザーサポートセンター　TEL06-946-3099　©CAPCOM 1994 ALL RIGHT RESERVED.

Mr.メモリの

デモンズブレイゾン **お楽しみガイド**

辛口アクションビギナーへ「練習モード」はいかが？

アーケードの名作「魔界村」シリーズや「ロックマン」シリーズに代表される、カプコンのアクションタイトルといえば、良く練り込まれたシステムやアクションの小気味良さに加えて、その「難しさ」にも定評（と言うのも変だけど）があり、アクションゲームに慣れていない人には少々キツイ部分があるかも。それはこの「デモンズブレイゾン」も例外ではなくて、ある程度の苦戦を覚悟して臨まないと、手痛い目に会うことは確実であろう。

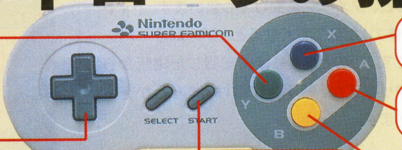
しかし、実はこのゲームには、ゲームの再開に採用されている「パスワードコンティニュー」のシステムを利用した「練習モード」が用意されているのだ。この練習モードには、各ステージのボスクラスの敵以外のザコは登場しないので、思う存分アクションの練習やアイテム集め、ステージの探索などができるようになっている。

右に掲載した写真のパスワードを入力すれば、練習モードに入ることができる。初めての人は、まずこれで慣れることをオススメしよう。

間違いのないようにアルファベットを入力してね

プレイの決め手

コントローラの操作



Yボタン：攻撃
- 魔力を放ちます（攻撃します）。
- サブ画面でアイテムなどを装備します。
- メッセージの進行、決定に使用します。

十字ボタン：移動
- プレイヤーを左右に移動させます。
- サブ画面で、カーソルを上下左右に移動させます。

STARTボタン：メニュー
- アクション画面／サブ画面の切り替え。
- ゲームをスタートさせます。

Xボタン：魔法
- 魔法（スペル、ポーション）を使います。

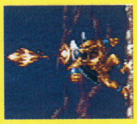
Aボタン：特技
- 特技を行います。

Bボタン：ジャンプ／ホバリング
- （地上で押した場合）ジャンプします。
- （空中で押した場合）ホバリングします。

レッドアリーマーのアクション

攻撃：Yボタン

Yボタンを押すと、魔力を放って攻撃します。ジャンプやホバリングで空中にいるときや、壁に張り付いている時にも攻撃することが可能です。



●火の魔力

「火の紋章のかけら」を手に入れると、ほかの火の魔法も使えるようになります。

ファイアー	レッドアリーマーが最初から身につけている魔力。
バスター	岩などの硬いものでも粉々に破壊する力のある魔力。
トルネード	蒸気の竜巻を作る魔力。竜巻の上に乗ることも可能。
クロー	トゲなどに引っ付くと、足場を作り出す溶岩の塊。
D. ファイアー	黒い火の精霊を放つ。火の魔力最強の威力を誇る。

移動：十字ボタン

プレーヤーが地上にいる時、十字ボタンを左右に入力すると、その方向に移動します。

ジャンプ：Bボタン

プレイヤーが地上にいる時、壁に張りついている場合ジャンプします。十字ボタンを入力した方向（左右）へのジャンプも可能です。入力の長さでジャンプの高さが変化。

ホバリング：Bボタン

プレイヤーがジャンプ中や落下中にBボタンを押すと、プレイヤーはその場で停止し、ホバリング（滞空）します。もう一度押すとホバリングを解除できます。

飛行：十字ボタン

プレイヤーがホバリングしている時に、十字ボタンを左右に入力すると、その方向に飛行（空中移動）します。左右の入力をやめると、ふたたびその場でホバリング状態に入ります。

落下：Bボタン

プレイヤーがホバリングや飛行中にBボタンを押すと、プレイヤーは落下します。もう一度押すとふたたびホバリングを始めます。

ヘルクライム：左右＋Bボタン

プレイヤーが空中にいる（ジャンプや飛行）時壁に接触すると、壁に張りつきます。その状態から「ジャンプ→張りつき」を繰り返して、高い位置へ登っていくこと（ヘルクライム）ができます。

頭突き：Aボタン

地上でAボタンを押すと、画面の奥に向かって頭突きします。頭突きは、彫像を壊したり扉を開けることができます。壊せるものの中には金貨やソウル（ライフ回復）などがよく隠されています。

魔法：Xボタン

Xボタンを押すと魔法を使います。ただし、「スペル」の書かれたベラムか「ポーション」の入ったポットを、サブ画面で装備していなければ使えません。

侵入：十字ボタン上

奥に入り口が開いている場所に立って十字ボタンの上を押すと、その中に侵入できます。

紋章による変身を使いこなそう

紋章（ブレイゾン）は、魔界の６つの元素「火、地、気、水、時、天」が具現化したものと言われています。紋章を入手すると、レッドアリーマーはその紋章に応じて変身できるようになります（サブ画面で変身する紋章に合わせてYボタン。アクション画面に戻ると変身しています）。変身すると、姿だけではなく魔力（攻撃）や特技も変わります。ただし、火の紋章はレッドアリーマーの属性の紋章なので、変身することはありません。

地 G.（グランド）アリーマー　特技：突進

地の紋章の変身。飛行できません。突進でものを破壊したりすることが可能。

地の魔法：トレマー　地面に衝撃波を走らせます。背の低い敵にも有効です。

水 T.（タイダル）アリーマー　特技：潜行

水の紋章の変身。飛行、ヘルクライム不能。水中で自由に活動できます。

水の魔力：ストリーム　高圧の水流を発射。水中の構造物も破壊できます。

気 A.（アエリアル）アリーマー　特技：上昇

気の紋章の変身。気流を無視して飛べるほか、上方向へ飛行できます。

気の魔力：ハリケーン　真空の刃で敵を切り裂きます。ほかにも切れるものが…？

時 L.（レジェンド）アリーマー　特技：頭突き、硬化

時の紋章の変身。敵の攻撃によるダメージが半減されるようになります。

時の魔力：D. フレア　闇の業火で敵を焦がします。構造物を壊すこともできます。

5つのタリスマン

タリスマンは、人界のどこかに隠された恐るべき力を秘めた魔器です。タリスマンを入手すると、サブ画面で装備できます。装備している間、タリスマンの効果はずっと持続します。※タリスマンは互いに反発する性質を持っているので、一度に1つしか装備することができません。

クラウン	黄金を求めて無数の人命を奪った強欲な帝王の冠
スカル	人間に退治された魔物の、醜悪な頭骸骨
アーマー	無敗の剣闘士が身につけていたという、錆びた青銅の鎧
ファング	怪力を持つといわれる竜の牙を抜いてつづった首飾り
ハンド	死神と呼ばれた魔術師の死体から切り取った手のお護り

スペルとポーションを買う

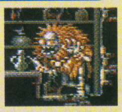
●代筆屋

手に入れたベラム（羊皮紙）に攻撃魔法の「スペル」を書き込んでくれる店。

シャドー	10zam	影による結界を張るスペル
ホールド	20zam	敵の動きを一時的に停止させるスペル
インプ	20zam	使い魔を召喚して戦わせるスペル
ショック	50zam	地震を起こして攻撃するスペル

●薬屋

手に入れたポット（壷）に防御魔法の「ポーション」を入れてくれる店。



マーキュリー	6zam	前のエリアに戻ることができるポーション
サルファー	10zam	セレクトマップに戻ることができるポーション
ハーブ	25zam	ライフを回復させるポーション
エリクサー	100zam	装備していると、死んだ時復活できるポーション

超魔界大戦どらぼっちゃん

ナグザット｜●商品番号 281034●書き換え価格：1000円

コミカルなキャラクター達が画面狭しとあばれまわるクウォータービュー・タイプのコミカルアクションゲーム。子供から大人まで巾広い層の方にお楽しみいただけます。

Fブロック2　Bブロック1

ゲームの説明

このゲームは、魔界３大王家のひとつ「ドラキラヤ家」の御曹司「どらぼっちゃん」が主人公のドタバタアクションRPGです。

どらぼっちゃんは、最初は１人で冒険していきますが、途中からお友達が２人加わり、３人で冒険を楽しむことが可能となります（ただし、一度に行動出来るのは２人までです）。

[レベルと経験値]

どらぼっちゃんは、帽子やマントを使って敵を倒していくことで、経験値を得ることができます。経験値が一定の数になると、レベルがアップします。レベルが上がると、体力（通常ゲーム画面の左上のトマトの数）の上限が増えていき、守備力や攻撃力も上がっていきます。

[敵が落とすアイテム]

敵を倒すと、トマトやじゃら（お金）が出てくることがあります。トマトは体力を回復してくれ、じゃらはお店で買い物をするのに必要です。トマトやじゃらは一定時間で消えてしまいます。

[ミス＆ゲームオーバー]

どらぼっちゃんは、敵からの攻撃を受けると、ダメージを受けてしまいます。トマト（体力）が全てなくなると、ゲームオーバーです。このとき、最後に記録した場所からやり直すか、執事長に助けてもらうかを選べます。

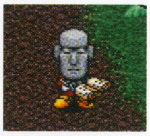
[お友達について]

冒険を進めていくと、「お友達」になってくれるキャラクタがいます。お友達は２人いますが、一度に行動できるのはどらぼっちゃんと、もう１人だけです。お友達は敵からのダメージは受けませんが、逆に、敵にダメージを与えることは可能です。

[セーブとコンティニュー]

セーブは冒険の途中で出会う記録執事さんに話しかけることで、自動的に行うことができます。記録したデータの続きから遊びたいときは、「つづきから」を選んでください。このデータは別のファイルに移すことや、消すことができます。

▲執事長


▲記録執事さん

画面の見方

ゲーム画面

通常のゲーム画面の表示です。

①どらぼっちゃんのステータス表示
現在のどらぼっちゃんのレベルを示しています。トマトは体力を表しています。

②敵のステータス表示
敵の名前とそのレベルを表しています。にんにくの数は敵の体力を表しています。

③現在持っているじゃらの数を示しています。

④現在持っている魔法カードを示しています。最高各10枚まで持てます。

ステータス画面

セレクトボタンを押すと、この画面に切り替わります。

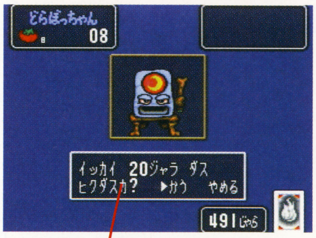
①レベル、体力、経験値の表示
・現在のレベルや体力、経験値を数字で表示しています。

②お友達表示
・現在いっしょにいる仲間の名前を表示しています。

③現在かぶっている帽子の名前を表示しています。

④現在選択しているカードの名前とその効果を説明しています。

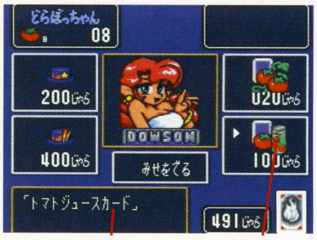
カードダス画面



①会話を表示します。

カードショップに入ると、この画面に変わります。ここでは20じゃらで魔法カードを買うことができますが、どのカードが当たるかは分かりません。

ショップ画面



① ②

体力を回復するためのカードや、より性能のいい帽子を売っているお店です。

①会話を表示しています。

②売っているアイテムを表示しています。

コントローラの操作

●十字キー
どらぼっちゃんとカーソルの移動に使います。

●セレクトボタン
ステイタス画面を見るときに使います。

●スタートボタン
ポーズをかけることができます。

●Yボタン
攻撃するとき、人との会話に使います。

●Bボタン
ジャンプするときに使います。

●Aボタン
魔法カードを使用するときに使います。

●L・Rボタン
持っている魔法カードを選ぶのに使います。

どらぼっちゃんの攻撃方法

攻撃は全てYボタンで行います。

マントアタック

１回ボタンを押すとこの攻撃になります。

マントタイフーン

ボタン連打でこの攻撃になります。

ハットブーメラン

ボタンを押し続けて放すと、この攻撃になります。

ファンシー派
↓
「きゃーっ、こんな愛らしいモンスターを倒さなきゃいけないなんて。それならせめて楽に殺してあげるね。エイッ」（←最強魔法）
↓
P62へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社ナグザット　TEL03-5229-8520　©1993 naxat soft

Mr.メモリの 超魔界大戦どらぼっちゃん お楽しみガイド

簡単？難しい？ タイプ別2つの遊び方

この「どらぼっちゃん」が最初に登場したのは、PCエンジンのアクションゲーム。その他にもスーパーファミコンのゴルフゲームに登場したことがあるので、どらぼっちゃんを知っている人もいるかもね。

今回の「どらぼっちゃん」はアクションRPGとしての登場なんだけど、ポイントは経験値があるってところ。アクションが苦手な人なら、ちょっとザコキャラを倒して経験値を稼げば、そんなに苦労しないでボスを倒すのも可能だ。レベルはすぐに上がるから、先に進めなくてイライラ、なんてこともないしね。反対に、アクションには絶対の自信があるって人なら、なるべくザコキャラは倒さずに、アクションの腕前だけでボスに勝負を挑んでみるのも1つの遊び方だ。レベルが低いとボス戦はけっこうツラいとは思うけど、攻撃を見切ってノーダメージで倒すってのは、かなり気分いいぞ。いかにレベルを低く、アイテムを使わずにゲームをクリアできるかといったストイックな遊び方をするか、なるべく楽にゲームクリアするか、どちらのプレイをするかはキミしだいなんだ。

地道に経験値を稼げば楽にプレイできるぞ！

プレイの決め手

カード＆アイテムの使い方

ここではゲームに登場するカードやアイテムの効果を紹介しています

●アイテム

- **プチトマト** 体力を小さいトマト1/2個分回復
- **トマト** 体力を小さいトマト1個分回復
- **カギ** 鍵のかかった扉を開けてくれます
- **1じゃら** 取ると、じゃら（お金）が1増えます
- **10じゃら** 取ると、じゃらが10増えます
- **50じゃら** 取ると、じゃらが50増えます

●ぼうし

- **きらきらハット** 始めに装備しているくるくるハットより強力
- **はねはねハット** 蛇行するので攻撃範囲も大きく、敵を倒しやすい
- **いなずまハット** 蛇行するうえに、敵を自動的に追尾してくれます

●カード

- **おおきいトマトカード** 体力が多きトマト1個分回復します
- **トマトジュースカード** 体力が完全に回復します
- **ふうせんカード** 空間を越えて執事長のもとに帰ってこれます
- **おともだちカード** お友達がはりきって戦ってくれます
- **どうぶつさんカード** 弱い魔物を一瞬にして動物に変えてしまいます
- **じかんよとまれカード** 弱い魔物を動けなくしてしまいます
- **とうめいカード** 少しの間。何からもみえない姿になって攻撃できます
- **そらとぶぼうしカード** 帽子の中に吸い込まれ、魔物の攻撃を防げます
- **こうもりカード** こうもりたちが魔物をやっつけてくれます
- **ようせいカード** 妖精がやってきて、魔物を倒してくれます
- **ひのたまカード** 周りにいる全ての魔物を焼き尽くしてしまいます
- **カチンコチンカード** 周りにいる魔物を全て凍らせてしまいます
- **ぐらぐらカード** 空からナマズが落ちてきて、大地を激しく揺らします
- **ばりばりカード** 天から稲妻が魔物に電撃をあびせます
- **なべやきうどんカード** 特定のイベントで効果のある、特殊なカードです

キャラクター紹介

ここではゲームに登場するどらぼっちゃんと友達を紹介します

カミーラ姫 勝ち気でわがままな、男勝りの女の子。魔界3大王家「バンパレラ」家のお姫様。

どらぼっちゃん このゲームの主人公で魔界3大王家のひとつ「ドラキラヤ」家の御曹司。好物はトマトジュース。

コワル どらぼっちゃんを助けてくれる謎の少年。自尊心が強く、すぐカッコをつけたがるキザな面もある。

～どらぼっちゃん各領地ステージ紹介～

トマト好きのどらぼっちゃん。冒険の旅へ！

バンパレラ領：領主／アイスパレス／イーハコンブ村

ドラキラヤ領：領主／ドラキラヤ城／修行島／カララ砂漠／でろりん村／ザザザジャングル

オオワルサー領：領主／オオワルサー城

ウィザードリィ・外伝IV～胎魔の鼓動～

アスキー｜●商品番号　112470●書き換え価格：1000円

本格的3Dロールプレイング、シリーズ初の東洋を舞台とした3本の塔で繰り広げられるマルチシナリオ。オリエンタル・イメージたっぷりの手強いモンスターが450種2000パターン以上登場。

Fブロック8
Bブロック4

ゲームの説明

このゲームでは、プレーヤー自身が冒険家を作り出します。そして三種の神器を取りそろえるため、プレイヤーは3Dダンジョン型の3本の塔をそれぞれ探検していきます。なお、もし冒険中に全滅してしまっても、新たなパーティーで救出しに行けるという画期的なシステムを採用しています。

[セーブモードの選択]

冒険を開始する時に、「ヘビーモード」でプレイするかどうかを選択します。この「ヘビーモード」では、ゲーム中プレイヤーが何か行動をするたびに自動的にセーブをしてくれます。つまり、戦闘中に仲間が死亡してしまった時などに、リセットボタンを押してやり直すということはできません。

[Select Switch]

モンスターや呪文、アイテムの名前を、日本語表示と英語表示に切り替えることができます。その他、メッセージスピード、サウンドのオン/オフなど、11種類のオプション項目を自由に設定することもできます。

[ゲームの流れ]

1.キャラクターを作る
名前、種族、性別、性格、職業を設定して、キャラクターを作成します。ただし、すぐに冒険を始めたい人のために、最低限の基本能力を備えた6人のキャラクターが用意されています。また、作成したキャラクターは20人まで登録しておくことができます。

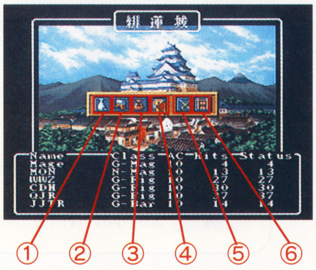
2.パーティーを組む
最大6人までのパーティー(一緒に冒険をするグループ)を組みます。ただし、キャラクターにはそれぞれ善・中立・悪の3つの性格があり、善と悪とでは一緒にパーティーを組むことができません。

3.情報を集める
パーティーを組んだら、酒場や商店、寺院などの各施設に立ち寄って情報を聞いて回ります。思わぬヒントをもらえたりします。

4.冒険に出発
各キャラクターの装備やアイテムを取りそろえたら、いよいよ冒険の始まりです。3本の塔は、どれからでも挑戦できます。なお、アイテムと一緒に薬なども買っておきましょう。

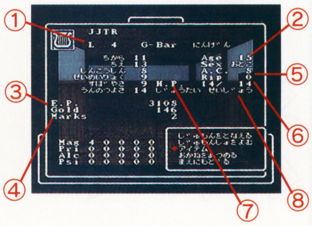
画面の見方

メインメニュー画面



①弁天酒場：パーティーを組みます
②冒険者の宿：体力回復やレベルアップをします
③大黒商店：アイテムを売買します
④神鳥寺院：治療や復活をします
⑤訓練場：キャラクターを作成します
⑥街はずれ：冒険に出発します

キャラクターデータ画面



①レベルと経験値を示しています
②年齢を示しています
③現在の所持金を示しています
④倒したモンスターの数です
⑤値が低いほど攻撃を受けません
⑥生き返らせた回数です
⑦体力。ゼロになると死亡します
⑧状態。麻痺や毒などがあります

コントローラの操作

●スタートボタン
パーティーのウインドウを消す
●セレクトボタン
全滅したパーティの捜索や冒険の中断
●十字ボタン
カーソルやパーティーの移動
●Aボタン
コマンドの決定やドアの蹴り開け
●Bボタン
キャンプを張る
●Xボタン
その場所を詳しく調べる
●Yボタン
マッピングデータを表示
●L・Rボタン
横にカニ歩き

種族の特徴

人間(Human)
最も平均的な能力を持っています。特に長所も短所もなく、どんな職業も無難にこなすでしょう。

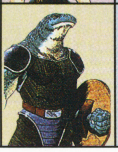
エルフ(Elf)
非常に賢く、信心深い種族です。やや非力なので、呪文を扱う職業の方が向いているようです。

ドワーフ(Dwarf)
腕力、体力ともに優れているので戦士系に向いています。また、信心深く聖職者にも適しています。

ノーム(Gnome)
信仰心が抜群に高いので聖職者に向いています。小柄ながら戦士としての素質も十分にあります。

ホビット(Hobbit)
敏速で運の強い彼らは、優秀な盗賊になれるでしょう。しかし、呪文を扱うのは苦手なようです。

フェアリー(Faerie)
知性が非常に高く、魔法使いに最適な種族です。力や生命力は最低なので戦士としては期待できません。



リズマン(Lizman)
肉弾戦における戦闘力は他の種族の追随を許しません。反面、戦士以外の職業には向かないでしょう。

ドラコン(Dracon)
戦士、盗賊、レンジャーとしての素質があります。また、職業に関わらずブレス能力を持ちます。

ラウルフ(Rawulf)
知性が低い代わりに、器用で体力があります。また、僧侶の素質を持つほど信心深くもあります。

ムーク(Mook)
力強く生命力があり、高い知性も兼ね備えています。戦士でも魔法使いでも活躍できるでしょう。

フェルパー(Felpurr)
知的で素早く、器用な種族です。魔法使いの素質を持っていますが、盗賊やバードにも適しています。

特性値表(男)

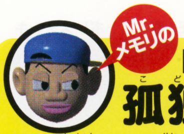
	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運のよさ
人間	10	8	8	9	8	8
エルフ	8	10	10	7	9	8
ドワーフ	12	6	10	12	7	7
ノーム	11	7	13	10	6	7
ホビット	9	7	6	9	10	11
フェアリー	6	11	6	6	14	11
ドラコン	11	7	6	12	8	8
ラウルフ	9	6	12	10	8	9
ムーク	11	10	6	10	7	8
リズマン	13	5	5	14	9	7
フェルパー	8	10	7	7	12	10

特性値表(女)

	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運のよさ
人間	9	8	8	10	8	8
エルフ	7	10	10	8	9	8
ドワーフ	11	6	10	13	7	7
ノーム	10	7	13	11	6	7
ホビット	8	7	6	10	10	11
フェアリー	5	11	6	7	14	11
ドラコン	10	7	6	13	8	8
ラウルフ	8	6	12	11	8	9
ムーク	10	10	6	11	7	8
リズマン	12	5	5	15	9	7
フェルパー	7	10	7	8	12	10

ナルシスト派
↓
武器ってアートだよね。こんな美しい武器で切り刻まれて死ぬことができるのなら、モンスター達も本望だろうよ。
↓
P146へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：アスキー　TEL 03-5433-7150
©1996 by Sir-tech Software,Inc.All rights reserved.Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software,Inc.Wizardry is a series of copyrighed programs licensed to ASCII Corporation by Sir-tech Software,Inc.Modifications for the SUPER FAMICOM format Throb of the Demon's heart:Copyrigut ©1996 by ASCII Corporation.All rights reserved.



『ウィザードリィ・外伝Ⅳ～胎魔の鼓動～』お楽しみガイド

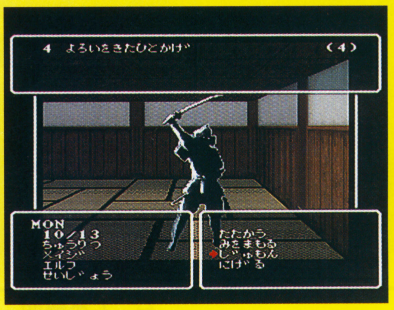
孤独でシュールな雰囲気を満喫しよう！

その異色なゲーム性に熱烈なファンが多いロールプレイング、それが『ウィザードリィ』シリーズ。このゲームを一口に言うと、「硬派」「シュール」「シビア」といったところだ。もともとファンタジーなんだけど、甘ったるい雰囲気なんてこれっぽっちもない。あくまで暗く、おどろおどろしい空気にあふれているのだ。

この『外伝Ⅳ』でも、もちろんそんな世界観を存分に満喫させてくれる。今回の舞台は東洋で、神秘的かつ、オリエンタルイメージたっぷりのモンスターが続々登場。どこかで見たことあるようなものから破天荒なものまで、気色悪いヤツが450種、計2000パターンもそろっているのだ。

さらに、ゲームスタイルが「暗さ」を一段とあおり立てる。プレイしていてもかわいい女の子や感動のシーンなんて存在せず、ただひたすらダンジョンを探索するだけ。この孤独さは、まさにこの世界観にピッタリだ。

従来のロールプレイングに退屈を感じているキミ、ぜひこのゲームをプレイしてみてはどうかな。



奇妙ながらも、どんどんゲームに引き込まれていく感じだ

プレイの決め手

職業の特徴

各キャラクターが就ける、全14種の職業の特性を紹介しましょう。

戦士(Fighter)
属性：すべて
武器による直接攻撃のプロフェッショナルです。成長も速く、ほとんどすべての武器、防具を使いこなせます。

魔法使い(Mage)
属性：すべて
魔法のエキスパートで、魔法使いの呪文を真っ先に修得します。しかしHPが低く、格闘には不向きです。

僧侶(Priest)
属性：善・悪
僧侶系の呪文を唱えることができます。HPも高く、アンデッドの呪いを解くことが可能です。

盗賊(Thief)
属性：中立・悪
宝箱の罠を見抜いたり、鍵のかかった扉をこじ開けたりする、非常に便利な能力を持っています。

アルケミスト(Alchemist)
属性：すべて
攻撃、回復、補助とあらゆる方面の効果がそろっている錬金術の使い手です。様々な局面で頼りになるでしょう。

ビショップ(Bishop)
属性：善・悪
魔法使いと僧侶の両方の呪文を同時に修得できます。また、呪文を使わずにアイテムを鑑別することができます。

バード(Bard)
属性：善・中立
特殊な楽器を奏でることで、呪文と同じ力を発揮できます。罠解除や鍵開けの能力も併せ持っている職業です。

レンジャー(Ranger)
属性：中立・悪
HPが高く、戦士並の格闘能力を誇ります。また、盗賊としての技能があり、アルケミストの呪文も覚えていきます。

サイオニック(Psionic)
属性：中立・悪
相手の心を動かしたり、混乱させる呪文を使います。さらに、HPは僧侶並の高さを誇ります。

ロード(Lord)
属性：悪
HPや格闘能力は戦士と同等かそれ以上のものを持ち、成長するにつれて僧侶の呪文を覚えていきます。

バルキリー(Valkilye)
属性：中立
女性だけがなれる職業で、能力はロードとほぼ同様です。戦士並の格闘能力と僧侶の呪文を併せ持ちます。

侍(Samurai)
属性：善
素早く正確に相手を斬ることができる剣の達人です。徐々に魔法使いの呪文を覚えることができます。

モンク(Monk)
属性：善・中立
相手を一撃で瀕死にするノックアウト技能を持っている上に、サイオニックの呪文を修得していきます。

忍者(Ninja)
属性：悪
高度な盗賊技能を持ち、アルケミストの呪文を修得します。また、敵を一撃で葬り去る能力を所有しています。

上級職ほど転職は困難

キャラクターの作成で性格を決めた時点で、基本特性値にプラスして振り分けることができるボーナスポイントが与えられます。そして、キャラクターの性別、性格、特性値の条件を満たすことによって、それぞれに見合った職業に就くことができます。強力な職業に就くためには高度な特性値が要求されるので、慎重に種族を選ぶことが重要となってくるでしょう。

各職業の必要特性値

職業	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運の良さ
戦士	12					
魔法使い		12				
僧侶			12			8
盗賊					12	12
アルケミスト		13				13
ビショップ		15	15			
バード		10			8	12
レンジャー	10	8	8	11	8	9
サイオニック	10	14		14		10
バルキリー	10		11	11	11	9
侍	12	10		9	14	9
ロード	15	11	14	15	11	16
モンク	13	8	13		13	9
忍者	15	14	14	15	15	16

魔法表

魔法にはメイジ、プリースト、アルケミスト、サイオニクスの4つの系統があります。各系統にはそれぞれ7レベルまであります が、ここではレベル1のものをまとめています。

●メイジ系

レベル1

呪文	使用・効果対象	効果
カティノ KATINO	使用：戦闘時　効果対象：敵1グループ	敵を眠らせて行動不能にする。眠った敵には物理攻撃が2倍になる。
ハリト HALITO	使用：戦闘時　効果対象：敵1体	小型の火球を敵にぶつけて1～8のダメージを与える。
デュマピック DUMAPIC	使用：キャンプ時　効果対象：味方全員	冒険者の現在位置と歩いたことのあるブロックをマップに表示する。
モグレフ MOGREF	使用：戦闘時　効果対象：唱えた者	唱えた者のACを2低下する。

●プリースト系

レベル1

呪文	使用・効果対象	効果
ディオス DIOS	使用：常時　効果対象：味方1人	味方1人のHPを1～8だけ回復させることができる。
バディオス BADIOS	使用：戦闘時　対象効果：敵1体	ディオスの効果を逆転させ、敵に1～8のダメージを与える。
ミルワ MILWA	使用：常時　効果対象：味方全員	魔法の光で3ブロック先まで照らす。10歩前後で効果がなくなる。
ポーフィック PORFIC	使用：戦闘時　効果対象：唱えた者	術者のACを4低下させる。

●アルケミスト系

レベル1

呪文	使用・効果対象	効果
オスロ OSLO	使用：常時　効果対象：味方全員	味方全員の物理的攻撃力UP。数ターンのあいだ効果が持続する。
ノーリス NOLIS	使用：戦闘時　効果対象：敵1グループ	迷宮内に叫び声を響かせて敵の戦闘意欲を減退させる。結果、敵が逃げやすくなる。
ナグラ NAGURA	使用：戦闘時　効果対象：敵1体	術者のHPの1/2をダメージとして与える。しかし、次のターンからダメージ量は半減する。

●サイオニクス系

レベル1

呪文	使用・効果対象	効果
シオス SIOS	使用：戦闘時　効果対象：敵1体	術者の精神エネルギーを直接敵の精神にぶつけて1～10のダメージを与え、発狂させる。
ディオマス DIOMAS	使用:常時　効果対象:味方1人	味方1人のHPを2～6回復させることができる。
ポーバ POBA	使用:戦闘時　効果対象:敵·味方全員	味方全員の敏捷性を高めてACを1下げ、敵のACを1上げる。

エストポリス伝記

タイトー ●商品番号 176524●書き換え価格：1000円

タイトーSFC初の本格ロールプレイングゲーム『エストポリス伝記』。主人公は3人の仲間といくつもの冒険を繰り広げます。壮大で感動的なストーリーが美しいグラフィックで、プレイヤーを飽きさせません。

Fブロック2
Bブロック2

ゲームの説明

その昔、マキシムら4人の活躍により邪悪な神々は滅び去った。しかし、姿を消したはずの四人の神々が今再び復活を遂げた。そこでプレイヤーがマキシムの子孫となって、立ち上がるのです。

[名前の入力]

初めてプレイする場合、まず十字ボタン上下でセーブするファイルを選択して下さい。続いて、主人公の名前を入力する画面に移ります。L・Rボタンでひらがな、カタカナ、アルファベットが選べ、名前を決めたらゲームの始まりです。

[セーブと終了]

ゲームを一時中断する時は、必ず教会で「きろく」し、自分のファイルにセーブしましょう。セーブをしないで電源を切ると、以前のデータに戻ってしまうので注意しましょう。

教会

セーブコマンド

[コンティニュー]

プレイヤーが操るパーティー全員のHPが戦闘などで0になった場合（戦闘不能）、または石化した場合は全滅とみなされ、最後に立ち寄った町の横から再スタートします。ゲームオーバーはありません。この場合、経験値はそのままですが、所持金は半分になります。また、主人公以外のキャラクターは全員戦闘不能のままなので、注意してください。

[ファイルの選択]

セーブした場所から再スタートする場合は、ファイル選択画面で「とちゅうから」を選んでください。「はじめから」を選ぶと、名前の入力画面になります。ファイル選択画面には主人公の名前、仲間のキャラクターとレベル、プレイ時間などが表示されています。

十字ボタンの上下でコマンドやファイルを選び、Aボタンで決定します。

コントローラの操作

＊戦闘画面は除く

[フィールド画面]

●Aボタン
コマンドの決定。
会話。
乗り物の離着陸。
ドアを開ける。

●Bボタン
キャンプ画面に移る。
ウインドウやコマンドのキャンセル。

●十字ボタン
キャラクターの移動。
カーソルの移動。

[キャンプ画面]

●Aボタン
コマンドの決定。

●Bボタン
キャンプを抜ける。
キャンセル。

●Xボタン
魔法、アイテムなどの説明を見る。

●L・Rボタン
魔法、アイテム覧のウインドウ移動。

●十字ボタン
カーソルの移動。
アイテム、コマンド、魔法、キャラクターなどの選択。

町や村にあるお店

●宿屋
一晩泊まればHPとMPが全回復します。

●武器屋
武器の売り買いができます。

●防具屋
防具の売り買いができます。

●アイテム屋
アイテムの売り買いができます。

●酒場
お酒を売っています。

●教会
毒や戦闘不能の回復したり、呪いをといてくれたりします。

画面の見方

フィールド画面

町の外には魔物がうろついています。フィールドを歩く時は、キャラクターのHPやMPに十分注意しましょう！

●Xボタンでキャンプ画面へ

キャンプ画面

キャンプ画面ではアイテムや魔法の使用や、装備の変更を行います。キャンプ中のコマンドは以下の通りです。

[キャンプコマンド]

●アイテム
使いたいアイテムを選択し、使用します。その際使用できないアイテムは、黄色で表示されます。

●じゅもん
魔法を使います。選択するとカーソルがキャラクターのところに移動するので、誰が魔法を使うのかを決定して下さい。続いて、唱える呪文を決定します。キャンプ中に使用不可能な呪文や、MPが足りない魔法は黄色で表示されます。

●そうび
選択したキャラクターに、武器や防具などを装備させます。この際、装備による能力値の変化を確認できます。

●その他
・シナリオアイテム…ゲームの進行上大切なアイテムのリスト。
・たいれつへんこう…戦闘時の隊列を入れ替えます。
・アイテムのソート…アイテムの並び順を変えます。
・じゅもんのソート…魔法の呪文の並び替えを行います。
・メッセージ…メッセージの表示速度を3段階で調節します。
・サウンド…ステレオかモノラルの選択。

ショップ画面

町や村の中でお店の人に話しかけると、アイテムや武器などの売り買いができます。まず売り買いする個数を決め、次に物を選んで下さい。

パラメータを見る

各キャラクターは、それぞれいろいろな装備をすることで能力値が変化します。また、キャラクターによって装備できるものとできないものがあります。ショップ画面の「ためす」では、買う前にキャラクターの能力値がどのように変化するかを確認することができます。

[パラメータの種類]

●HP
体力。0になると戦闘不能になります。

●MP
魔力。0になると魔法が使えません。

●ATP
攻撃力。装備によって変わります。

●DEF
防御力。装備によって変わります。

●STR
強さ。

●INT
知力。高いほど魔法効果が上がります。

●AGL
敏捷性。高いほど攻撃の順番が早くなります。

●MGR
魔法に対する防御力。

●おもさ
装備による重さ。

キャラクターの状態

キャラクターは、戦闘不能（HPが0の状態）以外にも、戦闘中に特殊な状態になることがあります。すぐに回復させることを心がけましょう。

石化	石になっていて戦闘に参加できません。治すには教会に行くか、アイテムなどを使います。
毒	歩くたびにHPが減ります。教会に行くか、魔法やアイテムで治します。
麻痺	一定時間戦闘に参加できなくなります。しばらくすればもとに戻ります。
睡眠	一定時間戦闘に参加できません。戦闘が終われば自然に治ります。
混乱	敵味方関係なく、ランダムで攻撃を始めます。戦闘終了後に自然に治ります。

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社 タイトー TEL 045-593-7115 ©TAITO CORP. 1993

Mr.メモリの

エストポリス伝記 お楽しみガイド

オープニングの戦闘の謎とは……

同じタイトルのゲームであれば、普通は『1』の続編が『2』だと思うのが当たり前だよね。でも、この『エストポリス伝記』の場合はそれとは逆で、『2』の物語の続きになっているんだ。だから、『エストポリス伝記』のオープニングには、『エストポリス伝記2』の最後の決戦が登場する。

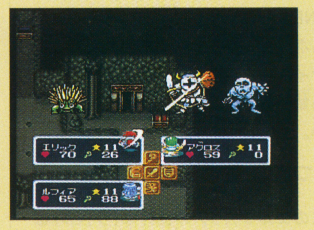
そこに現れるのは、『エストポリス伝記2』に登場するマキシム、セレナ、ガイ、アーティーの4人。いずれも装備が強力でレベルも高い。まずは彼らを操作して、邪悪なる神々を打ち倒さなければならない。ここでは魔法やアイテムの使い方や、装備の仕方などを覚えておくことをオススメするぞ。

さて、このオープニングが終わると、いよいよ本編がスタート。主人公は、100年前に邪悪な神々を倒した勇者マキシムの子孫。何やら再び良くないことが起こりそうな予感が……。そう、マキシム達と共に体験したオープニングでの神々との死闘が、これから始まる長い冒険の中で大きな意味を持つことになるわけだ。

アーティーは『1』『2』どちらのパーティーにも登場するぞ！

プレイの決め手

戦闘を有利に進めよう！



■戦闘中の操作

●Aボタン
コマンドの決定。

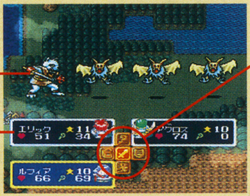
●Bボタン
コマンドのキャンセル。

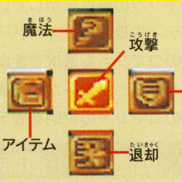
●Xボタン
魔法、アイテムの説明を見る。

●L･Rボタン
魔法、アイテム覧のウインドウ移動。

●十字ボタン
クロスカーソルの移動（指を離すと中央に戻るので、選択するには十字ボタンを押したままAボタンで決定します）。

戦闘画面とコマンドの流れ





フィールド画面を歩いていると、しばしばモンスターと戦闘になることがあります。戦闘中のクロスカーソルは十字ボタンに対応しており、キャラクターにとらせたい行動に合わせて十字ボタンを操作して下さい。コマンドは、十字ボタンを押したままAボタンを押して決定します。

コマンドの説明

[攻撃]

武器で直接攻撃します。選択後、どの敵に攻撃するかを決定して下さい。モンスターはグループ単位で選択します。

[魔法]

画面上の一覧表から呪文を選択し、かける相手と敵のグループを選びます。唱えるまでの時間は素早さで決まります。

[防御]

戦闘に参加せずに防御します。次にコマンド入力するまで防御を続けます。

[アイテム]

画面上の一覧表から使用したいアイテムを選択し、使用する相手や敵のグループを選びます。

[退却]

戦闘から逃げ出します。パーティーの中で、1人でも退却に成功すれば、全員逃げることができます。

仲間も攻撃できる！

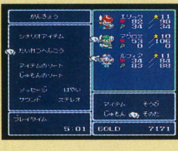
MPや回復アイテムがない時に、パーティーの誰かが睡眠や混乱の状態になってしまったら、戦闘中に仲間を攻撃してみましょう。やり方は簡単で、相手を選ぶ時にカーソルを下に移動すれば仲間を攻撃できます。睡眠や混乱していてもこれで元に戻ります。逆に、魔物に回復魔法を唱えることもできます。

HPについて

HPが0になると戦闘不能になりますが、その前に危険な状態になるとウインドウ内の文字の色が黄色（＝最大HPの1／4に減ったとき）赤色（＝最大HPの1／8に減ったとき）に変化します。

隊列について

パーティーが3人以上の時は、キャンプ画面の「たいれつ」で戦闘中の前衛と後衛の入れ替えができます。後衛のキャラクターは攻撃を受けにくくなります。また、後衛でも戦闘中の攻撃力は変わりません。


HPの低いキャラクターや女性は、なるべく後衛にしておこう！

攻撃スピードが速い方が有利！！

●「すばやさ」と「おもさ」は要チェック！

『エストポリス伝記』の戦闘には、キャラクターの素早さ（AGL）と装備重量（おもさ）が深く関係します。例えば、素早さが高いほどコマンドの入力回数が多く、装備重量が重いほどコマンドを入力してから行動を起こすまでの時間が長くなります。つまり、素早くて装備の軽いキャラクターは、敵が攻撃してくるまでに何度も斬りつけることができるのです。装備重量をキャンプコマンドの「そうび」でチェックし、なるべく軽い装備をこころがけましょう。

装備の重さは「そうび」のコマンドで確認できる（画面の右下に表示されている）ので、まめにチェックしよう

●「すばやさ」は魔法にも関係する！

「すばやさ」は、魔法やアイテムを使用する場合にも関係します。素早いキャラクターほど魔法を早く唱えたり、アイテムを使うことができるのです。例えば、誰か1人のHPがピンチの時は、一番素早いキャラクターに回復魔法を唱えさせたりアイテムを使わせることで、最悪の状況を防ぐこともできるのです。

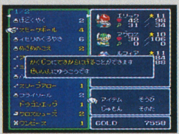
回復の魔法やアイテムを使う時は、素早さに注意しつつ、一番適当なキャラクターを選ぼう！

ちょっと便利なテクニック

困ったときのXボタン

新しい魔法を覚えた時などに、どんな効果があるのかを調べるにはXボタンを押そう。魔法やアイテムの、それぞれの使用法の効果の説明を見ることができるのだ。冒険の途中で、分からないアイテムを見つけた時などには即活用しよう。道具を購入する前にも利用できるので、不要なアイテムは買わずに済むぞ。

アイテムも魔法もすぐ分かる!!


ショップでアイテムを購入する前に、効果を確認できる

戦闘中にだってXボタンを押せば、魔法やアイテムの説明を見ることができる

エルファリアⅡ

ハドソン ●商品番号 132748●書き換え価格：1000円

93年1月発売の前作をパワーアップ。新システム“チャージ”と“メルド”を採用。セミオートバトル方式もバージョンアップし、戦闘はよりリアルに。

Fブロック4
Bブロック4

ゲームの説明

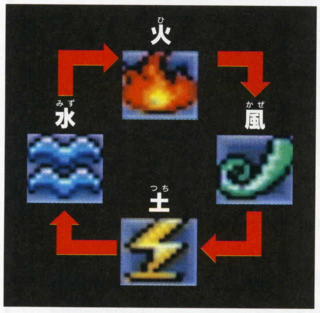
カセットをセットし電源を入れるとタイトル画面が表示されます。ここで「LOAD」か「NEW－GAME」を選んでスタートまたはAボタンを押します。「LOAD」を選ぶとファイル選択画面が表示されます。最初から始める場合は「NEW～」を選んでください。

[4つの属性とその関係]

このエルファリアの世界は【ラ】と呼ばれる不思議な力に満たされています。ラの力は水、火、風、土の4つの力からなっています。4つの力には下図のように「水は火に強い」「火は風に強い」「風は土に強い」「土は水に強い」という関係が存在します。この関係は、その4つのいずれかに属するキャラクタ、武器、お守り、魔法、フォーメーションなどのあらゆるものに関わってきます。

たとえば水の勇者が水の武器で攻撃し、後衛が水の魔法を唱えると、火のモンスターには大楽勝。しかし、相手が土のモンスターだと逆に大苦戦となります。

たまに「無」と表示されるどれにも属さないモンスターも現れます。この場合は、属性の力関係は発生しなくなります。



[戦闘システム]

戦闘に突入すると、各キャラは画面下のコマンドに従いオートで戦います。コマンドは最初、前衛の2人は通常攻撃、それをサポートする後衛の2人は待機に設定されています。プレイヤーは状況や敵の属性に合わせて十字ボタンの左右でキャラクターを選び、上下で武器の持つ必殺技や魔法を選択することになります。

[レベルアップのしかた]

戦闘を重ねると経験値がアップします。ただし前衛と後衛とでは、以下のようにレベルアップの仕方が異なります。

●ファイトレベル

前衛の2人はファイトレベルが上がり、HP、強さ、体力、速さのパラメータがアップします。前衛ばかりにいるとMPが上昇せず魔法に弱くなります。

●マジックレベル

後衛の2人はマジックレベルが上がり、MP、運、念力、知力のパラメータがアップします。後衛ばかりにいると、敵の攻撃に対して打たれ弱くなってしまいます。

[チャージとメルド]

このゲームにはラの力を武器に練り込み、新しい武器を生み出す【メルド】システムと、アイテムの持つ能力と攻撃力を武器に注ぎ込むような感じで武器をパワーアップさせる【チャージ】という2つのシステムが存在します。この2つはイベントで習得し使えるようになります。

画面の見方

コマンド画面

コマンド画面では、装備やフォーメーションを変更することができます。

①キャラの名前、現在のHP／最大HP、現在のMP／最大MPを表示。
②そのキャラの属性を示しています。
③パーティの現在のフォーメーション。
④8つのコマンドを選択できます。最初はチャージとメルドが使えません。
⑤8つのコマンドの説明を表示します。

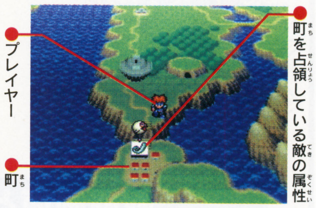
戦闘モード画面

Xボタンを押し続けると、全員逃げるように指示できます。HPが0になったキャラクタは戦闘からはずされます。

①現在戦っているモンスターです。
②味方が使った必殺技や魔法を表示。
③パーティー4人の名前、現在のHP、MP、攻撃コマンドが表示されます。
④現在戦っているモンスターの名前。
⑤プレイヤーのパーティーです。

ワールドマップ画面

町などを出るとこの画面に切り替わります。中に入れるポイントの上には、多彩な情報を伝えるマークが表示されます。



●**イベントマーク**
このマークのあるポイントでは必ずイベントが発生します。

●**宝物マーク**
そのポイントに宝物が隠されていることを示しています。

●**占領マーク**
このマークのある町は、モンスターに占領されています。

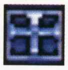
ステータス画面のマーク

植物であることを示しています。

ソード系の武器であることを示す。

金属類であることを示しています。

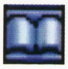
スピア系の武器であることを示す。


お守りであることを示しています。

アクス系の武器であることを示す。

宝石であることを示しています。

ロッド系の武器であることを示す。


書物であることを示しています。

リーダー派

↓

何だかすごくはりきってるけどさあ、エルファリアってセミオートバトル方式じゃなかったっけ？ 怒るなよ。

↓

P160へワープ

武器とその能力

主な武器

名称	威力	属性	能力
三日月刀	12	水	水刃ぎり・ヒール1
ミストソード	14	水	マインド・ミスト
ロングソード	17	水	水波の太刀
ヒールスピア	13	火	ヒール1・カース他
火のロッド	7	火	スロー・ファイア
ムーンスピア	17	火	火刃つき・ハード
ミニダガー	13	風	ハード・風刃ざき
ライトアクス	13	土	雷刃わり
バトルアクス	21	土	カース・地雷波

武器の持つ能力

必殺技系				魔法系			
水刃ぎり	激しい水圧で敵1体を攻撃。火の属性に効果大。	風刃ざき	鋭い風で敵1体を攻撃。土の属性に効果大。	ヒール1	味方1人の体力を少しだけ回復できる。	マインド	味方1人の念力を10％アップ。魔法力が上がる。
水波の太刀	水流で敵1体を攻撃。一定時間動けなくする。	空波斬	風の力で敵1体を攻撃。一定時間動けなくする。	ミスト	水泡を発生させて敵全体にダメージを与える。	ウインド	強力なかまいたちを起こし敵全体にダメージ。
火刃つき	敵1体を炎で包み攻撃する。風の属性に効果大。	雷刃わり	雷を起こし敵1体を攻撃。水の属性に効果大。	パワー	味方1人の強さを10％アップ。攻撃力が上がる。	ハード	味方1人の体力を10％強化。打たれ強くなる。
火星攻	火柱で敵1体を攻撃。一定時間動けなくする。	地雷波	地雷波で敵1体を攻撃。一定時間動けなくする。	ファイア	炎を巻き起こして敵全体にダメージを与える。	カース	敵1体に呪いをかけて運を30％少なくする。

©1995 HUDSON SOFT ©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY ©1995 RED

Mr.メモリの
エルファリアII お楽しみガイド
キミも「メルド」システムの虜になる?

ゲームのストーリーをある程度進めると、このゲームの目玉である「メルド」を使用できるようになる。メルドとは、武器とさまざまなアイテムを融合させて、まったく新しい武器を生み出すシステムである。『エルファリアII』をプレイしていると、このメルドにハマってしまい、ゲームのストーリーがなかなか先に進まなくなるはずだ(新しい武器やアイテムが手に入ったら、誰だって持っているすべての武器とのメルドを試してみたくなるよね?)。そしてメルドを繰り返していくうちに、見たこともない杖や超強力な武器が完成すると、ますます深みにはまってしまう…。

「ストーリーそっちのけでひたすらメルドに情熱を傾けてしまう」。それほど魅力的なシステムなのだ。

ここでメルドをするときのアドバイスを1つ。メルドにはオパール、ガーネットといった「宝石」アイテムを使ってみよう。そうすれば、攻撃力の高い武器が生まれる確率が大幅にアップするぞ!

メルドを繰り返して強力な武器を作り上げよう

プレイの決め手

コマンド画面における選択肢の効果

コントローラの操作

●十字ボタン
フィールドおよびワールドマップ画面では、キャラクタの移動に使用します。コマンド画面ではコマンドの選択に使用します。戦闘モード画面では左右で命令を与えるキャラを選択し上下で使用する必殺技や魔法を選択します。

●Aボタン
マップ画面では話す、調べるの行動をとり、コマンド画面ではコマンドを決定します。

●スタートボタン
マップ画面ではコマンド画面を開き、戦闘画面ではポーズとポーズの解除を行います。

●Xボタン
戦闘画面でパーティが逃亡。

●Yボタン
マップ画面のときに押すとコマンド画面が開きます。

●Bボタン
コマンド画面で決定したコマンドをキャンセルします。

ステータス
各キャラの現在の状況を細かく表示したステータス画面に突入。

チャージ
武器にアイテムの力を注入してパワーアップさせることができます。

メルド
武器とアイテムを融合して、まったく新しい武器を作り出します。

武器
各キャラクタが装備している武器を変更することができます。

お守り
能力などを補助するお守りを装備します。お守りは2種類あります。

お守りの種類
●属性補助系
装備したキャラクタにその属性を付加する働きがあります。
●ステータス補助系
強さや体力などのステータスを強化する働きがあります。

アイテム
持っているアイテムを「使う」または「捨てる」ことができます。

捨てる
必要のないアイテムを捨てられます。なお、一部のアイテムは捨てられません。

使う
アイテムを使用します。本などのアイテムは、このコマンドで何度でも読めます。

セーブ
冒険の記録を4か所までセーブできます。次に遊ぶときに前回の続きから始められます。セーブできるポイントは以下の3つです。

セーブポイント
●ラの泉

町や村の特定の建物の中にある泉です。体力の回復を行うこともできます。

●エルザードの間

洞窟やダンジョンの中にある小さな部屋です。ここでも体力の回復が行えます。

●ワールドマップ

ワールドマップ上では、どこでもセーブできます。ただし体力は回復しません。

フォーメーション
戦闘において、各キャラクタがどの位置で戦うのかを決定します。なお、フォーメーションには「レギュラー」と「フリー」の2種類が用意されています。

レギュラーフォーメーション
あらかじめ設定された以下の4つのフォーメーションから1つを選択し、Aボタンで決定します。

レギュラーフォーメーションの種類	
水	キバがリーダーのフォーメーションになります。火の属性を持つ敵に有利です。
火	リーファがリーダーのフォーメーションになります。風の属性を持つ敵に有効。
風	ルークがリーダーのフォーメーションになります。土の属性を持つ敵に有利です。
土	シャンゴがリーダーのフォーメーションになります。水の属性を持つ敵に有効。

フリーフォーメーション
自由にキャラクタを選んでフォーメーションを決められます。場所を移動させたいキャラクタにカーソルを合わせてAボタンを押し、次にそのキャラと場所を交換するキャラを選びAボタンを押すと、2人の位置が入れ替わります。

キャラクタ名鑑

キバ

魔物を狩る仕事をしている主人公。気が強くケンカっぱやいが、その反面、純情でやさしい一面も持っている。

リーファ

火の勇者であるエルフの少女。許婚のキールを追って旅に出た途中でルークに出会い、以後行動をともにする。

ルーク

森の奥に住んでいる不思議な生き物、聖獣グリフの子供。リーファと共にキバの前に現れ、パーティに加わる。

ワンポイントガイド

岩の中から宝箱発見!

町や谷などの地面に、なにげなく岩が置かれていることがある。それらの岩の前でAボタンを押すと、岩の中から宝箱が出てくるのだ。宝箱には貴重なアイテムが入っているので逃さずゲットしよう。

旧約・女神転生

アトラス ●商品番号 222208●書き換え価格：1000円

ファミコンで発売された『女神転生』、『女神転生II』をカップリングし、新しいアレンジを盛り込んだ作品。ファミコン版をプレイされた方にも楽しんで頂けるよう、新イベントや悪魔が登場します。

Fブロック4
Bブロック4

ゲームの説明

カセットを差し込み、電源をONにするとタイトル画面が表示され『女神転生I』か『女神転生II』を選択する画面になるので、プレイしたい方を選択してください。するとそれぞれのタイトル画面が表示されますのでSTART（初めから）かCONTINUE（セーブしたデータの続きから）を選んで決定してください。

[女神転生Iストーリー]

日本神話の神、イザナギ神の転生である主人公の中島は、同様にイザナミ神の転生である弓子と共に、人間界の征服を企む大魔王ルシファーを封じるため、居城である大魔宮へと足を踏みいれる。

[女神転生IIストーリー]

2036年東京。地下シェルターの中では、20世紀末の最終戦争の被害を免れた人々が安全に暮らしていた。そう、2人の少年によって「デビルバスター」の封印が解かれた、その日の午後までは…。

[セーブの仕方]

ゲームをやめる時は必ずセーブを行ってください。『～I』では各エリアの長老に会って、『～II』では点在するターミナルにてセーブが可能です。

[通常時のコマンド]

COMP…主人公だけが使用可能で仲魔の召喚やパーティの並び替え、さらにマッピングや戦闘経験のある悪魔のデータを分析などができます。

MAGIC…主人公以外の人間キャラクターと仲魔が魔法を使用するコマンドです。なお戦闘用の魔法は戦闘時以外には表示されません。

ITEM…人間キャラクターのみが使用可能のコマンド。アイテムの使用、表示、装備と捨てることができます。

STATUS…現在のキャラクターの状態が分かるようになっています。

[戦闘時のコマンド]

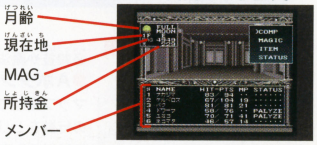
FIGHT…以下の行動が行えます。
①SWORD…剣による攻撃をします。
②GUN…ガンによる攻撃をします。
③COMP…仲魔の召喚ができます。
④MAGIC…魔法を使います。
⑤ITEM…アイテムを使用します。
⑥DEFEND…守りに徹します。
⑦ATTACK…仲魔の通常攻撃です。
⑧RETURN…仲魔がパーティから離れストックに戻ります。

ESCAPE…戦闘を離脱します。
TALK…敵を勧誘できます。
AUTO…総攻撃を開始します。Bボタンを押しつづけると中断します。

画面の見方

ダンジョン3D画面

建物内では以下のような3D画面になります。地上では2D画面になります。



月齢…月の満ち欠けの状態。歩くたびに変化し、敵との交渉や店に影響を与えます。

現在地…自分が今いる場所（階層）と向いている方向を表わします。

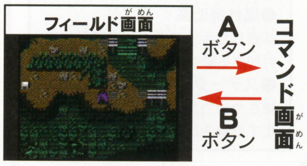
MAG…現在のマグネタイトの量です。マグネタイトとは悪魔が人間界にいる為に必要なエネルギーで歩くごとに消費します。

所持金…現在の所持金額で単位は魔貨。

メンバー…パーティメンバーの状態です。

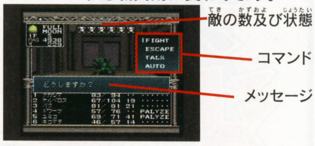
フィールド（2D）画面

地上（屋外）では2Dタイプのフィールド画面になります。画面の切り替えも可能です。



戦闘画面

敵と遭遇すると戦闘画面に切り替わり、コマンドも戦闘用に変わります。



戦闘で勝利すると経験値と魔貨、マグネタイト、アイテムを入手できます。また、経験値が一定以上に達するとレベルが上がります（人間キャラクターのみ）。仲魔以外の主人公達が全滅するとゲームオーバーです。

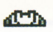
敵の人数や状態は画面上部に表示されているマークで確認することができます。

HPが多く残っている、体力充分の状態を表わします。

HPが1/4以下の瀕死の状態を表わしています。

麻痺、凍結、石化、金縛りの行動不能な状態を表わしています。

徐々にHPが減っていく毒状態を表わしています。


眠っており、行動ができなくなる状態を表わしています。

幸せや混乱になり、不可解な行動をとる状態を表わしています。

魔法を封じられ、使用不可の状態を表わしています。

魔法一覧

魔法名	効果
（攻撃系魔法）	
ザン ザンマ ザンマオン ザンダイン	衝撃波で敵を攻撃する魔法。種族を問わず効果を発揮する。
アギ アギラマ（IIのみ） アギラオン（IIのみ）	火炎による攻撃を行う魔法。悪霊やスライムに有効。
マハラギ（IIのみ） マハラギマ マハラギオン マハラギダイン	敵全体に火炎攻撃を行う魔法。悪霊やスライムに有効。
ブフ ブフラマ ブフラオン（IIのみ） ブフダイン	吹雪により敵を攻撃する凍結魔法「～II」では敵を凍らせて動けなくする追加効果を持つ。 獣や炎を吐く敵などに特に有効です。
ジオ ジオマ（IIのみ） ジオラオン（IIのみ）	雷を呼び出します。マシンや狂人、有翼の敵に効果絶大。
マハジオ（IIのみ） マハジオマ（IIのみ） マハジオラオン マハジオダイン（IIのみ）	敵全員に雷による攻撃をする電撃魔法。
ハンマ ハマオン（IIのみ） ハンマハン ハマダイン	聖なる光により敵を攻撃する魔法。悪霊や幽鬼などのアンデッドモンスターに有効。
ムド（IIのみ） ムドオン（IIのみ） ムドダイン（IIのみ）	相手を呪い殺す一撃必殺の魔法。アンデッドモンスターには無効。
テンタラフー	ダメージを与え混乱させる。
（攻撃補助系魔法）	
ドルミン（IIのみ） ドルミナール シバブー マシバブーラ（IIのみ） ハピルマ（IIのみ） プリンパ マリンカリン マカジャマ マカランダ クルンダ（IIのみ） ラクンダ（IIのみ）	敵を眠らせる。 敵全員を眠らせる。 敵を金縛り状態にする。 敵全員を金縛り状態にする。 敵を至福状態にする。 敵を混乱状態にする。 幻覚で敵の行動を封じる。 敵の魔法を封じる。。 敵のMPを吸い取る。 敵の攻撃力を下げる。 敵の防御力を下げる。
（防御系魔法）	
タルカジャ ラクカジャ（IIのみ）	味方の攻撃力を上げます。 味方の防御力を上げる。
テトラジャ	エナジードレインを防ぐ。
（回復系魔法）	
ディ ディアマ（IIのみ） ディアハン（IIのみ） ディアラハン	味方1人のHPを回復する。
メディ（IIのみ） メディアマ メディアハン（IIのみ）	味方全員のHPを回復する。
パトラ ペンパトラ（IIのみ） ポズムディ パラララディ ペトラディ	味方1人の状態を回復。 味方全員の状態を回復。 毒状態を回復。 麻痺状態を回復。 石化状態を回復。
ペンパトラ（IIのみ） サマリカーム（IIのみ）	蘇生させる。 蘇生させる。
（特殊系魔法）	
マッパラー トラスタルト トランパ（IIのみ） トラエスト（IIのみ） サバトマ	マップを見る魔法。 セーブポイントに移動できる。 好きな長老かターミナルへ瞬間移動。 ダンジョンの入口に移動。 魔貨を使わず仲魔を召喚。

リーダー派

分かってるって。仲魔になってくれないのは、キミの「魅力値」が低いせいじゃないよ。分かってる。

P84へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社アトラス　TEL 03--5261-2356　©西谷史／シップス／徳間書店/ムービック　©1987,1990 NAMCO LTD. ©1995 ATLUS

Mr.メモリの 旧約・女神転生 お楽しみガイド

新しいキャラクターの創造、「合体」を広めた作品

主人公達（人間）は経験を積むことでレベルが上がっていき、武器や防具を装備することで強力になっていく。これに対し、仲魔として連れていく悪魔は成長することがなく、武器や防具は一切装備不可。初めは重宝した悪魔でも冒険が進むにつれ役立たずになっていく…。

そんな役立たず悪魔達の有効活用方法が悪魔合体だ。この合体は、悪魔同士を合体させ、強力で未知の悪魔を作りだす作業なんだけど、これがメッチャメッチャはまるんだ。

また、主人公よりレベルが高い悪魔は仲魔にできないので、その悪魔を仲魔にすることが可能なほどに自分のレベルを上げ、再度ダンジョンに赴く。その時のうきうき感は冒険の目的を忘れてしまうほどだ。

悪魔の合体がウリのこのゲーム。もしも、強力な悪魔の合体パターンを見つけて、その時に主人公のレベルが低く仲魔にできなかったとしても、その組み合わせをメモしておけば、のちに、主人公のレベルが上がったときに役立つぞ。

合体によってどんな悪魔が誕生するかわからない…。それが快感！

プレイの決め手

交渉して悪魔を仲魔に…そして合体

悪魔に遭遇して、その悪魔の属性がNEUTRALだったら、戦闘コマンドの「TALK」で交渉することが可能です。うまく話しがまとまるようにコマンドを選んで交渉してください。一度で成立するとは限りませんので、選択を変えたりして何度も繰り返すのがコツです。

ただし、仲魔になる種族であっても主人公よりもレベルの高い悪魔は仲魔にはなってはくれません。また、属性がEVILの悪魔は「TALK」を使用しても話し合いにならず仲魔にすることはできません。仲魔できる悪魔の数は最高7体までですが、『Ⅱ』では、あるイベントの後に最高10体まで増やすことができます。

仲魔の悪魔達は「邪教の館」にて『Ⅰ』ならば2身合体、『Ⅱ』ならば2身合体か3身合体をさせることにより、さらに強い仲魔に変身させることができます。属性がGOODの悪魔は合体でしか作れません。

合体表の見方

合体表のマークが黄色の場合は、同じ悪魔が仲魔にいるため、灰色の場合は主人公よりレベルが高いため仲魔にできません。

○	通常の合体です。
※	精霊が出ます。
1	同種族の1ランクレベル高い仲魔ができます。
×	同種族の1ランクレベル低い仲魔ができます。
！	3体とも精霊を使った合体で天使か鬼神ができます。

合体でしか仲魔にできない種族（GOOD）

天使	神の使者であり魔法に優れている。攻撃力は低め
魔神	攻撃力・防御力ともトップクラスの強力な種族。
鬼神	機敏さが低いものの攻撃力はトップクラスの種族。
幻魔	多彩な魔法が使える悪魔が多く所属する種族。
神獣	オールマイティな能力を持つが、強力な得意技がない。
聖獣	平和と繁栄の象徴的存在。獣族ゆえに知力が低い。
精霊	連れて歩くには力不足だが合体の材料としては重要。

仲魔にできない種族（EVIL）

魔王	大魔王サタンを頂点とする悪魔軍団の幹部たちにより構成。	妖獣	伝説上の怪物で魔法を使わずに力まかせに攻撃してくる。
邪神	聖なる魔神に対し、災いの元凶となる悪の神々です。	邪鬼	HPが高く、攻撃・防御に優れたものがそろっています。
怪獣	知力が低く、火に弱いという獣族特有の弱点をもつ。	機械	もちろん魔法は使いませんが攻撃は強力です。
鬼女	女族の魔物。HPは低めだが、魔法や特殊攻撃が強力。	悪霊	低級なアンデッドモンスター。魔法を使うものもいる。
夜魔	夜行性の種族で、素早さと魔法に長けている。	狂人	悪魔に魂を売った人々。特殊攻撃は意外と強力です。
幽鬼	実態のない亡霊達、いわゆるアンデッドモンスター。	外道	邪悪な霊が自然物などに宿ったもの。剣の攻撃が有効。

仲魔にできる種族（NEUTRAL）

魔獣	知性が低く、魔法を使えるものは3割程度。
地霊	同レベルの中ではHPが高く、防御魔法に長けている。
妖精	魔法が上手なものもいるが、あまり戦闘向きではない。
妖鬼	古今東西の鬼たち。個性豊かな能力をもっている。
妖魔	妖怪、亡霊といった不気味な集団。極端な能力が特徴。

武器・防具、アイテムについて

●**武器**…武器には剣とガンの2種類があり、剣は実体の薄いものに有効ですが、敵によっては跳ね返すものもいます。ガンは『Ⅱ』にしか登場せず、敵の種類によってはダメージを与えられないこともあります。

●**防具**…各種防具は体の各箇所にひとつずつ付けることが可能で、ヘルメット、スーツ、盾（Ⅰのみ）、グローブ（Ⅱのみ）、ブーツ（Ⅱのみ）、フェイスガード（Ⅱのみ）、マント（Ⅱのみ）といった種類があります。防具によっては攻撃力や機敏さなどの防御力以外のパラメータも上昇するもの存在します。また、男性用、女性用というように性別によって装備可能なものもあります。入手方法はショップでの購入がメインとなりますが、イベントやカジノなどで入手できることもあります。ちなみに武器、防具ともに装備可能なのは主人公キャラクター達だけで、仲魔は装備することはできません。

アイテム

●**宝玉**…HPを全回復します。悪魔との会話中にねだられることもあるでしょう。戦闘に勝利したとき入手できることもあります。

●**薬**…HPやMPを回復するものや毒や麻痺などの状態を回復させるものがあります。道具屋で購入することができます。

●**秘石**…『Ⅱ』のみに登場します。使用すると「アギラマ」や「マハラギ」などの効果があり、敵にダメージを与えます。

●**お香**…使用するとステータスの体力や知力などのパラメーターを1ポイント増やし、HPを全回復する効果があります。

宝石…アメジスト（『Ⅰ』のみ登場）、アクアマリン、エメラルドの3種があり、ラグの店で珍品と交換可能。

●**兵器**…『Ⅱ』のみに登場、主にジャンク屋で購入が可能です。相手に「ザン」や「ハピルマ」などの効果を与えます。

各種施設について

街などには様々な施設が登場し、冒険を有利に導いてくれます。街以外の場所に隠れている場合もあるので探してみてください。施設には以下のようなものがあります。

●**邪教の館**…仲魔にした悪魔同士を合体させてより強い悪魔を造り出す場所です。2身合体、3身合体が可能です。ただし『Ⅰ』は2身合体のみです。仲魔にできるのは主人公よりレベルが低い悪魔に限ります。

●**回復の泉**…パーティメンバーのHPやMPの回復と麻痺や石化などのステータス異常の治療、死んだメンバーの復活などをしてくれます。また、呪いも解いてくれます。治療にはお金がかります。

●**長老／ターミナル**…長老は『Ⅰ』のみ、ターミナルは『Ⅱ』のみに登場します。行動の記録（セーブ）を行います。『Ⅱ』のターミナルは行ったことのあるターミナル間でのワープも可能です。

●**BAR**…お酒を飲むことで体力を回復でき、店にいる他の客などから情報収集することもできます。

●**辺境の店**…『Ⅰ』のみに登場、武器と防具を購入できます。武器は剣のみです（『Ⅰ』ではガンは登場しません）。また新月の時はお休みです。

●**武器屋／防具屋**…武器屋ではガンのみ購入可能です（剣は戦闘やイベントなどで入手可能です）。防具屋は男性用と女性用の2軒に分かれています。新月の時は3軒ともお休みです。

●**道具屋**…各種アイテムの購入が可能。回復や攻撃用など用途は様々です。

●**ラグの店**…宝石を珍品と交換してくれます。場合によって、掘り出し物が出ている時もあります。

●**カジノ**…『Ⅰ』ではSLOTとBIG＆SMALLが遊べ、『Ⅱ』ではCODE BREAKERや闘技場が追加。景品として防具などが用意されています。

真・女神転生

アトラス ●商品番号 233561●書き換え価格：1000円

近未来の東京で神と悪魔の対立を描くRPG。好評の会話・合体システムにより戦闘中に悪魔とのかけひきが楽しめる。またプレイヤーの行動により物語の結末が変化します。

Fブロック3
Bブロック4

ゲームの説明

カセットをスーパーファミコンに差し込み、電源をONにして下さい。続いてスタートボタンを押すと、タイトル画面になります。十字ボタンの左右かセレクトボタンでメニューを選び、Aボタンかスタートボタンで決定して下さい。

●START

ゲームを最初から始める時に選択します。

●CONTINUE

プレイ中にセーブしておけば、パーティーの状態をそのまま記録しておくことができます。ゲームのデータは2つまで保存することができ、タイトル画面でCONTINUEを選択し、続きを始めたいデータを十字ボタンで選択し、Aボタンで決定します。なお、ゲームデータのセーブは「通信ターミナル」または「主人公の部屋のコンピュータ」の“きろく”で行えます。

[名前の入力]

十字ボタンで文字を選び、Aボタンで入力して下さい。文字を修正する場合はBボタンで1文字ずつキャンセルすることができます。この時にXボタンまたはYボタンを押すことで、ウインドウ内の選択文字のページを切り替えることができます。入力が終了したら“END”を選び、Aボタンで決定して下さい。

[能力の設定]

主人公達の能力を設定します。6つの能力に18ポイントを振り分けて下さい。十字ボタンの上下で能力を選び、十字ボタンの右またはAボタンで1ポイントずつ増やします。一度増やしたポイントを修正する時は、十字ボタンの左もしくはBボタンを押すことで行えます。

コントローラの操作

●L・Rボタン
メッセージの送り（十字ボタン左右に対応）

●十字ボタン
移動、コマンドの選択
メッセージの送り

●セレクトボタン
使用しません

●スタートボタン
使用しません

●Xボタン
メッセージの送り
（名前入力時、ページの送り）

●Aボタン
コマンドの表示／決定
メッセージの送り

●Bボタン
コマンドの解除
メッセージの送り

●Yボタン
メッセージの送り
（名前入力時、ページの送り）

基本コマンド説明

●ナカマをよびだす
仲魔を呼び出し、パーティーに加えます。その際お金が必要です。

●ナカマをもどす
パーティーからいったん外し、コンピュータにストックします。

●ナカマをはずす
いらなくなった仲魔をストックからも外してしまいます。

●いちがえをする
パーティーの並び順を、先頭から順にAボタンで決定します。先頭の者ほど攻撃を受けやすくなります。

●オートマッピング
建物や地下で、足を踏み入れた所までを表示します。主人公がパソコン通信で入手することで使用可能になります。

●デビルアナライズ
過去戦った相手のステータスを分析します。ゲーム中のイベントで入手後使用可能になります。

[MAGIC]
主人公以外の少年達と少女、仲魔が魔法を使います。

[ITEM]

●つかう
持っているアイテムを使います。

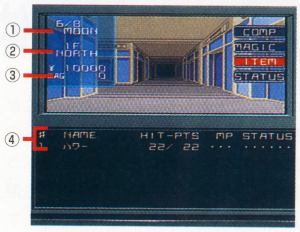
●そうびする
手に入れた武器や防具を装備します。性別や属性により装備できないものもあります。

●すてる
いらなくなったアイテムを捨てます。

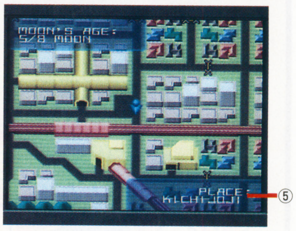
[STATUS]
ステータス画面を表示します。

画面の見方

ダンジョン(3D)画面



フィールド(2D)画面



①月齢
月の満ち欠けの状態です。歩くたびに変化し、敵の強さや交渉の可否などに不思議な影響を与えます。

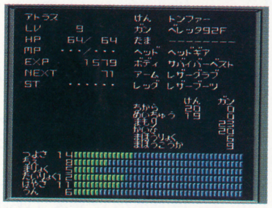
②現在地
現在、自分のいる階と、向いている方角が表示されます。

③お金・マグネタイト
Aボタンで表示され、¥は現在の所持金、MAGはマグネタイトの量です。マグネタイトは仲魔が人間界にいるために必要なエネルギーで、仲魔を連れて歩くと減っていき0になると仲魔のHPが減り始めます。マグネタイトは敵を倒したり、悪魔との交渉で手に入ります。

④メンバー
現在のパーティーメンバーの状態を表示します。

⑤地名
2D画面で現在いる地名が表示されます。

ステータス画面



●LV
現在のレベルを表します。

●HP／最大HP
生命力です。0になると死んでしまい、レベルが上がると最大HPも増えます。回復道場などで回復できます。

●MP／最大MP
魔力を表し、魔法を使うと減っていきます。これも回復道場などで回復できます。

●EXP
経験値です。敵を倒すともらえ、一定値になるとレベルが上がります。

●NEXT
次のレベルアップに必要な経験値の量を教えてくれます。

●ST
体の状態を表します。内容は以下の通りです。

DEAD DYING	瀕死もしくは死んでいます。
STONE	石化していて動けません。
PALYZ	マヒして動けない上、歩くたびにダメージを受けます。
FREEZE	凍りついて動けません。
SLEEP	眠っています。
BIND	金縛りの状態です。
PANIC	混乱しています。
HAPPY	幸せに満ち溢れ、指示通りに動きません。
CLOSE	魔法が封じられています。
POISON	毒に侵され、歩くとダメージを受けます。
FLY	蝿化。あらゆる能力が極端に下ります。

[能力表示]

●つよさ 腕力等の物理的な攻撃力に関係します。

●ちえ 悪魔を仲魔にする知性などのことです。

●まりょく 魔法の効果や防ぐ力で最大MPに影響します。

●たいりょく 物理的な攻撃に耐える力です。

●はやさ 戦闘時の、攻撃の素早さに関係します。

●うん 敵から逃げる時、先制攻撃の確率などに関係します。

●ちから 剣およびガンでの攻撃力です。

●めいちゅう 剣およびガンでの攻撃における命中率です。

●まもり 防御力です。

●かいひ 敵からの攻撃回避力です。

●まほうりょく 魔法の威力です。

●まほうこうか 魔法の効力です。

[仲魔のステータス画面]

●しゅぞく 種族を表し、これにより合体等に違いがあります。

●LV レベルを表しますが、仲魔はレベルアップしません。

●CP 歩くたびに仲魔が消費するマグネタイトの量に影響します。

●ALIGN 属性を表します。

ナルシスト派

強い悪魔はなぜか美しいヤツが多いけど、やっぱり強さと美しさは比例しているんだねえ。例えば僕のように。

スタートへワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社アトラス　TEL03-3235-7802　Ⓒ西谷 史／シップス ⒸATLUS／遊企画

Mr.メモリの 真・女神転生 お楽しみガイド

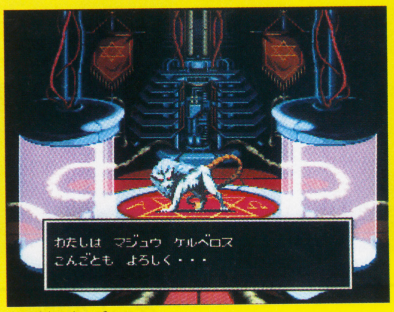
悪魔とのうまい？付き合い方教えます

『女神転生』シリーズの大きな特徴といえば、「悪魔との交渉」だ。敵として出現する悪魔とうまく交渉することで、悪魔を仲間にしてパーティーに加えられるのだけれど、これがなかなか難しい。

悪魔が求めることにただただ従うだけでは、交渉は成功しない。相手によっては強引に交渉することが必要で、またある相手の場合は正直に受け答えをする必要があるのだ。『真・女神転生』はこの会話のバリエーションが実に豊富で、まるで悪魔と本当に会話を交しているかのような緊張感が最高に楽しい。

交渉によって仲魔（仲間）になった悪魔は、悪魔同士で合体させることができる。そして組み合わせによっては、さらに強力な仲魔を作ることもできるのだ。合体後の姿は基本的には一定の法則によって決まっている。だけど、中にはガイア教徒やメシア教徒のような人間と悪魔の合体のように、合体後の姿がランダムで偶然に決まる特殊な場合もある。

悪魔とうまく付き合い、そしてそれを自在に使いこなす面白さこそ、他のRPGでは体験できない『真・女神転生』の最大の魅力と言えるわけだ。



善と悪を割り切ることはできないのだ

プレイの決め手 悪魔との戦闘と合体システム

悪魔との遭遇

戦闘画面の見方
①敵の数および状態　②戦闘用コマンド
③メッセイジ　④パーティーメンバー

FIGHT（たたかう）
戦う時のコマンドです。さらに細かなコマンドに分かれ、メンバーによっても異なるものになります。

ESCAPE（にげる）
戦いを避け、逃げるときのコマンドです。失敗することもあります。

TALK（はなしかける）
敵に話しかけ、仲魔にするときに使うコマンドです。

AUTO（じどう）
自動バトルコマンドです。このコマンドを使うと総攻撃が始まり、どちらかが全滅するまで続きます。総攻撃を中断したい場合はBボタンを押し続けて下さい。

SWORD
剣による攻撃コマンドです。

GUN
ガンによる攻撃コマンドです。

COMP
主人公だけが使えます。
- いちがえをするパーティーの並び順を変えます。
- ナカマをよびだす仲魔を召喚し、パーティーに加えます。
- デビルアナライズ前ページの基本コマンド説明を参照。

ITEM
アイテムを使います。

DEFEND
守りに徹し、攻撃を受けにくくします。

MAGIC
魔法を使います。主人公は使えません。

ATTACK
仲魔の通常攻撃です。

EXTRA
仲魔が固有の特殊攻撃をします。

RETURN
仲魔のコマンドで、パーティーから離れストックに戻ります。

オート中断

逃避失敗

交渉失敗

敵が出現し、仲魔にしたいと思ったら“TALK”コマンドを選びます。すると交渉が始まりますので、相手の要求に対してどうするかを考え、うまく会話を進めていきます。なお、主人公よりレベルの高い悪魔（イベントキャラは除く）は仲魔にはできません。また、悪魔召喚プログラムがパワーアップをすることで、最高12体まで仲魔にできるようになります。

交渉成功
交渉に成功すると、ナカマにする、カネ、マグネタイト、おっぱらう、の4つのコマンドから選ぶことになります。なお月齢がフルムーンの時や、主人公の属性と正反対の悪魔、属性がDARKに属する悪魔を仲魔にすることはできません。また、すでに仲魔にしている種族の悪魔にTALKコマンドで話しかけると、アイテムなどをくれることがあります。

逃避成功

敵もしくはパーティーの全滅

戦闘の終了

登場キャラクター

主人公
唯一コンピュータで悪魔との交渉を行うことができる。ただし魔法を使うことはできない。

ヒロイン
魔力が強く様々な魔法を使うことができる。

ロウヒーロー
法や秩序を重んじるLAW属性のヒーロー。

カオスヒーロー
混沌や混乱に身を置くCHAOS属性のヒーロー。

悪魔合体システム

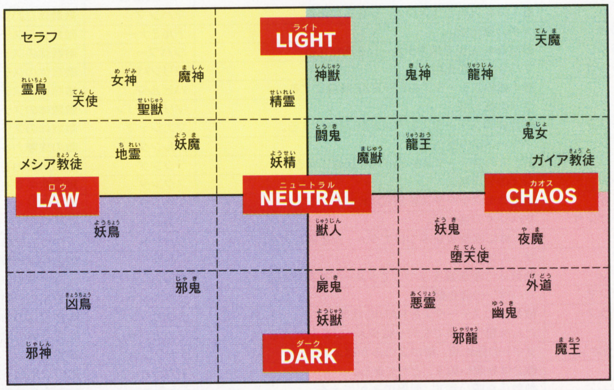
『邪教の館』では2体以上の仲魔を合体させて強い仲魔にすることができます。まず、“2しんがったい”か“3しんがったい”かを選びます。合体表を参考に合体させたい仲魔を十字ボタンで選び、Aボタンで決定します。合体後の仲魔が表示されますので“はい”か“いいえ”で決定して下さい。なお、すでに一緒にいる仲魔のステータス、主人公よりレベルの高い仲魔は作れません。また、死んでいる仲魔は復活させないと合体できません。

［合体表の見方］

○	普通合体、合体の法則に沿った悪魔が出現します。	×	元の悪魔と同種族で1ランクレベルの低い悪魔が出現します。
※	精霊が出現します。	？	何が出現するか不定で、決まっていません。
1	元の悪魔と同種族で1ランクレベルの高い悪魔が出現します。	■	合体できません。
2	元の悪魔と同種族で2ランクレベルの高い悪魔が出現します。	D	ダークサイドの悪魔が出現します。

種族と属性の関係

主人公と仲魔には、それぞれ属性が決められている。主人公がLOWの場合、合体によりCHAOSに極めて近い悪魔を作り出すことはできても、仲魔にすることはできない。主人公がCHAOSの場合は、反対にLAWの悪魔が仲魔にできなくる。また、LIGHTとDARKに近い悪魔は、イベントに数多く出現するが、話しかけても仲魔にはできないのだ。



真・女神転生 II

アトラス ●商品番号 235385●書き換え価格：1000円

悪魔合体という特異なシステムと他に類を見ない独特な世界観を持つRPG「真・女神転生」の続編。3Dダンジョン内の悪魔の出現率を感知するメーター等、新たな機能も加わり、遊び易さを追求した作品。

Fブロック4
Bブロック4

ゲームの説明

[ゲームスタート]

タイトル画面が表示されたらスタートボタンを押してください。するとメニュー画面が表示されるので、NEW GAMEかLOADを選んで決定してください。

[セーブの仕方]

施設のひとつ、ターミナルで「きろく」を選択するとそれまでの行動を記録することができます。ゲームを開始する時にLOADを選択すると、記録した場所から始められます。

[キャラクタのステータス]

主人公のステータスには主に以下のようなものがあります。

- ●LV…レベル。経験値が一定量たまるとアップします。
- ●HP…生命力で0になると死亡します。
- ●MP…魔法を使うためのエネルギー。
- ●EXP…敵を倒すと得られます。
- ●NEXT…レベルアップまでの経験値。

[通常時のコマンド]

- ●COMP…マップを見たり、仲魔の召喚や戻すことなどができます。
- ●MAGIC…魔法が使えます。
- ●ITEM…アイテムの使用や破棄、武器や防具の装備と解除などが行えます。
- ●STATUS…自分及びパーティメンバーの状態が分かります。

[戦闘時のコマンド]

- ●FIGHT…以下の行動が行えます。
  - ①SWORD…剣による攻撃です。
  - ②GUN…ガンによる攻撃です。
  - ③COMP…COMPを使用します。
  - ④MAGIC…魔法を使います。
  - ⑤ITEM…アイテムを使います。
  - ⑥DEFEND…防御をします。
  - ⑦ATTACK…仲魔の通常攻撃。
  - ⑧EXTRA…仲魔が指示に従います。
  - ⑨RETURN…悪魔がストックに戻る。
- ●TALK…敵を勧誘できます。
- ●ESCAPE…戦闘から離脱します。
- ●AUTO…総攻撃を開始します。Bボタンを押しつづけると中断します。

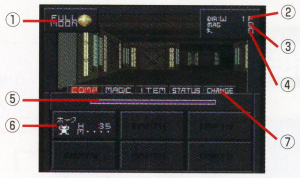
コントローラの操作

- ●Aボタン
  コマンドモード切り替え、コマンド決定
- ●Bボタン
  コマンド解除
- ●Xボタン
  パーティー全体の体力回復
- ●Yボタン
  オールキャンセル
- ●Rボタン
  悪魔データを見る(デビルアナライズ)
- ●Lボタン
  オートマッピング
- ●十字ボタン
  移動、コマンド選択

画面の見方

画面には3Dのダンジョンと2Dのフィールドがあります。

3Dダンジョン画面

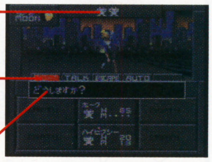


①月齢…月の満ち欠けの状況です。
②方位・階層…現在向いている方位と、階層を示します。
③MAG…マグネタイトの量の表示です。
④所持金…現在持っているお金です。通貨は魔貨です。
⑤E.A.…エネミー・アピアランス・インジケーター。一定範囲での敵の出現頻度を表わします。表示色の青→緑は安全を示し、黄→赤となるとかなりの確率で敵が出現することを表わします。
⑥メンバー…現在、あなたとパーティーを組んでいるメンバーを表示します。上段3名が前衛、下段3名が後衛です。
⑦コマンドの表示…Aボタンを押すとコマンドモードに入ります。

2D画面との切り替え

屋外では周囲の地形を見ることができます。コントローラーのAボタンを押すとコマンドモードに入れます。Bボタンを押すと周辺地形図に戻ることができます。

戦闘画面について



状態の見方

- GOOD…体力がまだ存分にあり、正常な状態を示します。
- DEAD…死亡している状態です。行動はできません。
- DYING…HPが少なく、瀕死の状態を示しています。
- STONE／PALYZE…石化／麻痺により動けません。
- CHARM／PANIC／HAPPY…不可解な行動をします。
- FREEZE／SHOCK／BIND…動けない状態です。
- SLEEP…眠っている状態です。行動できません。
- CLOSE…魔法を封じられて使うことができません。
- POISON…毒におかされ歩くたびにダメージを受けます。
- CURSE…呪われていて歩くたびにダメージを受けます。
- UNDEAD…死んだまま動く、ゾンビ状態です。
- BAT…吸血鬼の呪いがかかっている状態を示します。
- FLY…蝿の呪いがかかっている状態を示します。

ナルシスト派

↓

コントローラ・コンフィグ機能を使って、左手だけで操作可能に設定。
空いた右手は唇に添えよう…。

↓

P222へワープ

魔法一覧

ここでは、プレイヤーの冒険を有利に導く魔法を紹介します。悪魔の中には特定の魔法に弱いものもいるので、敵の弱点を見きわめて使用すると効果的です。また、魔法には敵のみ使用可能な魔法もあります。

魔法名	効果	魔法名	効果	魔法名	効果
アギ	敵1体を火炎で焼きダメージをあたえる。	マハンマ	敵数体にハンマの効果。	ディアラマ	ディアの強化版。
アギラオ	アギの強化版。	ドルミナー	敵数体のステータスをSLEEP状態にする。	ディアラハン	味方1人のHPをMAXまで回復する。
マハラギ	敵数体を火炎で焼きダメージをあたえる。	シバブー	敵数体のステータスをBIND状態にする。	メディア	味方全員のHPを少しだけ回復する。
マハラギオン	マハラギの強化版。	プリンパ	敵数体のステータスをPANIC状態にする。	メディラマ	メディアの強化版。
ブフ	敵1体のステータスをFREEZE状態にする。	ハピルマ	敵数体のステータスをHAPPY状態にする。	メディアラハン	味方全員のHPをMAXまで回復する。
ブフーラ	ブフの強化版。	マリンカリン	敵数体のステータスをCHARM状態にする。	パトラ	味方1人の死亡・瀕死・毒・麻痺・石化以外の状態を回復する。
マハーブフ	敵数体のステータスをFREEZE状態にする。	マカジャマ	敵数体のステータスをCLOSE状態にする。	ペンパトラ	味方全員にパトラの効果。
マハブフーラ	マハーブフの強化版。	タルンダ	敵の攻撃力を下げる。複数回使用可能。	ポズムディ	味方1人のPOISON状態を回復する。
ジオ	敵1体のステータスをSHOCK状態にする。	ラクンダ	敵の防御力を下げる。複数回使用可能。	パララディ	味方1人のPALYZE状態を回復する。
ジオンガ	ジオの強化版。	スクンダ	敵の命中率を下げる。複数回使用可能。	ペトラディ	味方1人のSTONE状態を回復する。
マハジオ	敵数体のステータスをSHOCK状態にする。	エルトラ	敵を戦闘中に立ち去らせる。	リカーム	味方1人の死亡・瀕死状態を1/32の確率で回復する。
マハジオンガ	マハジオの強化版。	デカジャ	すべてのカジャ系魔法の効果を失わせる。	サマリカーム	味方1人の死亡・瀕死状態を回復する。失敗することもある。
ザン	敵1体に衝撃波をぶつけてダメージをあたえる。	リカジャ	下がった攻撃力・防御力・命中率を元の値に戻す。	リカームドラ	自分が死亡状態になることで、味方全員のHPをMAXまで回復。
ザンマ	ザンの強化版。	テトラ	敵の魔法攻撃などを1ターンの間無効にする。	マッパー	パーティー周辺のマップを表示。新月の時は使用不可。
マハザン	敵数体に衝撃波をぶつけてダメージをあたえる。	タルカジャ	味方全体の攻撃力を上げる。複数回使用可能。	トラエスト	3Dダンジョンから脱出して進入地点に戻る。
マハザンマ	マハザンの強化版。	ラクカジャ	味方全体の防御力を上げる。複数回使用可能。	トラポート	最終セーブ地点にワープする。
テンタラフー	敵数体のステータスをPANIC状態にする。	スクカジャ	味方全体の命中率を上げる。複数回使用可能。	トラフーリ	戦闘から脱出できる。ボス戦は脱出不可。
メギド	どんな相性の敵でも均一にダメージをあたえる。	マカカジャ	味方全体の魔法の威力を上げる。複数回使用可能。	エストマ	主人公より低レベルの悪魔を出現させなくする。
メギドラオン	メギドの強化版。敵ボスのみが唱えてくる。	テトラジャ	味方を敵のエナジードレインから防ぐ。	サバトマ	魔貨を使わずにCOMP内の仲魔を召喚する。
ムド	敵2体を呪い殺すことができる。	マカラカーン	敵の攻撃魔法を跳ね返す。1ターンの間だけ有効。	ネクロマ	ステータス「DEAD」のキャラを「UNDEAD」にして戦闘に参加させる。
ムドオン	敵数体を呪い殺す。悪魔のみが使える。	テトラカーン	敵の直接攻撃を跳ね返す0ターンの間だけ有効。		
ハンマ	アンデット系2体を一撃で倒す。	ディア	味方1人のHPを少しだけ回復する。		

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社アトラス TEL 03-5261-2356 ©西谷史/シップス ©ATLUS/遊企画

Mr.メモリの 真・女神転生Ⅱ お楽しみガイド

今まで以上に細かくなった悪魔合体の魅力

このゲームは3Dダンジョンや2Dフィールドをゴーグルを通して見るという設定で、画面に映る情景はいかにもソレっぽい。これで、悪魔という設定にメカという要素を上手にミックスした世界観を築き上げている。

一方、前作『真・女神転生』に比べてシステム面も、前衛と後衛の表示変更やアイテムや魔法の効果などに見られるように、様々な改良がされ、さらに遊びやすいものになっている。

さらに、このゲームの一番のウリである悪魔合体も数段パワーアップされ、今まで以上にハマること請け合い。2身合体、3身合体に加え、種族や属性など、合体項目はさらに細かくなった。あまりの細かさに、ついつい凝った仲魔を作ろうと考え、思わず合体で頭を悩め、本来の目的を忘れてしまうほどだ。合体のパターンは数えきれない程あるので、強力な合体を発見したら、何と何を合成したのかを憶えておこう。いざ、その悪魔が必要になったら困るのでメモをとることも忘れないように。また、自分で合体パターンの表組みを作成するのもいいだろう。

弱い悪魔も3身合体で一気にパワーアップ！

プレイの決め手

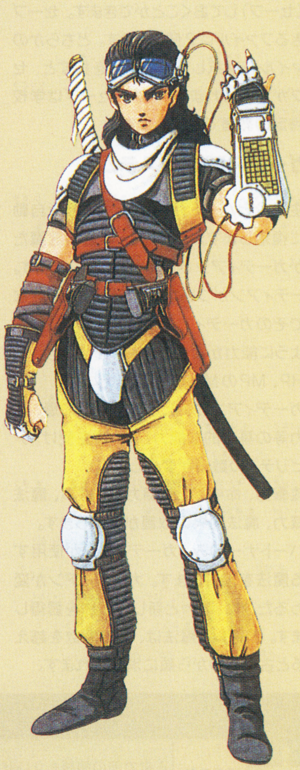
悪魔合体を上手く進めるには？

戦闘時に交渉で仲魔にした悪魔は邪教の館で、2身、もしくは3身合体が可能です。組み合せによっては強力な悪魔が登場するので何度も試してみましょう

合体表の見方

○	普通の合体。文字色が青はLOW、赤ならCHAOS、白ならNEUTRALの悪魔が出現します。
※	精霊が出現します。
1	元の悪魔と同種族で文字色が青はLOW、赤ならCHAOS、白ならNEUTRALの1ランク上の悪魔が出現します。
2	元の悪魔と同種族で文字色が青はLOW、赤ならCHAOS、白ならNEUTRALの2ランク上の悪魔が出現します。
×	元の悪魔と同種族で文字色が青はLOW、赤ならCHAOS、白ならNEUTRALの1ランク下の悪魔が出現します。
？	何が出現するかわかりません。
■	合体できない組み合せです。
D	ダークサイドの悪魔で文字色が青はLOW、赤ならCHAOS、白ならNEUTRALの悪魔が出現します。

種族の分類	属性	種族	各種族の特徴
神族	LIGHT／LAW	神霊	至高唯一神のそれぞれの側面の顔を持つ。本来形無きものである。
	LIGHT／NEUTRAL	魔神	現在の中心的な神々。多くの信仰を集め、最高の力を持つ。
	LIGHT／NEUTRAL	女神	女の神々でも慈愛をもたらす、愛に溢れた優しい神々。
	NEUTRAL／LOW	天津神	日本の天孫系の神々。日本の支配神であるが。
鬼神族	LIGHT／CHAOS	破壊神	魔神に対抗する力を持った神々。破戒と創造の力を持つ。
	LIGHT／CHAOS	地母神	母なる大地の女神達。母の優しさと、自然の厳しさの両面を持つ。
	DARK／LAW	邪神	神々の中でも、もっとも邪悪。人間の恐怖や苦悩を求めて破壊を行う。
	LIGHT／NEUTRAL	神将	干支に因んだ十二神将達。方位の守護神である。
	LIGHT／CHAOS	国津神	鬼神の仲間であるが、日本の国の土着の神々。
魔族	DARK／CHAOS	魔王	魔と堕天使を統べる古き神々。図りしれない潜在的な力を持つ。
	NEUTRAL／NEUTRAL	妖魔	魔力の強い魔物達。その性格は暗いものではなく、光に向いている。
	NEUTRAL／NEUTRAL	夜魔	妖魔より魔力を持つ、恐ろしき夜の魔物達。人間にとって身近な魔物。
	NEUTRAL／NEUTRAL	妖精	陽気な魔物達。邪悪にも正義にもあまり興味がない。
飛天	LIGHT／LAW	大天使	天使達よりも上位の聖霊達。かなりの魔力を持ち、破戒神のような存在もいる。
	NEUTRAL／LOW	天使	下級の天使達。天界の使い走りだが、敵に対しては武器をとり、敢然と戦う。
	NEUTRAL／CHAOS	堕天使	かつてセラフとの戦いで敗れ、堕ちた天使達。いわゆる悪魔である。
龍族	LIGHT／CHAOS	龍神	龍族の長。神々の中でもっとも古き者達であり、人智を超えた不思議な力をもつ。
	NEUTRAL／CHAOS	龍王	龍神にはいたらないが、巨大な力を秘めた龍達である。
	DARK／CHAOS	邪龍	知性は無く、破戒と貪欲な食欲の衝動に駆られる、暗黒の権化である。
鳥族	LIGHT／LAW	霊鳥	神々の乗り物や聖なる力の昇華を体現するものなど、神聖度の高い魔物達。
	NEUTRAL／LOW	妖鳥	人々を誘惑し、気に入ったものをさらっていく。本来は魂の運び手。
	DARK／LAW	凶鳥	悪い兆しを運んでくる。そして人の魂を貪欲に食らうもの達である。
獣族	LIGHT／NEUTRAL	神獣	神の猛々しい野生の力の表われ。邪悪なるものとの戦いには大きな力を発揮。
	LIGHT／NEUTRAL	聖獣	神に捧げられる犠牲であったりする、神聖なる魔獣。
	NEUTRAL／NEUTRAL	魔獣	直感で生きる獣が、魔と化したものども。危険だが邪悪ではない。
	DARK／NEUTRAL	妖獣	飽く無き欲望の悪魔。破戒する純粋な力である。
鬼族	NEUTRAL／CHAOS	鬼女	破戒をもたらす女魔達。敵に対しては容赦のない殺戮を行う。
	NEUTRAL／CHAOS	妖鬼	邪鬼とは逆に、彼らは他者に支配されてはいない。怒りの原理で行動する。
	NEUTRAL／NEUTRAL	地霊	鬼となる闘気を秘めていない為、鬼族だが妖精に近い。
	DARK／LAW	邪鬼	邪神に仕える鬼。最低限にまで堕ちた神々や精霊。
精霊	LIGHT／NEUTRAL	精霊	地水火風の四大元素の神格化。
樹霊	NEUTRAL／CHAOS	妖樹	放射能の影響か樹木が意志を持ち、人々に襲いかかるようになったもの。
邪霊	DARK／CHAOS	幽鬼	強烈な怨念により、人が死してなおも姿をとどめ、復讐をなそうとする霊。
	DARK／NEUTRAL	悪霊	幽鬼ほどの実体化ができずにとどまっている怨霊達。
	DARK／NEUTRAL	屍鬼	悪魔の力によって歩き回る死体達。生前の記憶が残っているものが多い。
外道	DARK／NEUTRAL	外道	実体化できない悪魔達。不定形の姿のものが多い。
	DARK／NEUTRAL	デモノイド	悪魔を基に造られた合成獣。
人	NEUTRAL／LOW	メシアン	悪魔を打ち払う救世主が現れると信じる人々。
	NEUTRAL／CHAOS	ガイアーズ	センター破戒をたくらみ、悪魔信仰復活を目論む者ども。
マシン	DARK／LAW	マシン	機械仕掛けのロボット。または魔力で動いている操り人形。
	DARK／CHAOS	ウイルス	コンピューター・ウイルスプログラムの視像化したもの。
	DARK／LAW	ワクチン	コンピューター・ウイルスを殺すプログラムの視像化したもの。



武器・防具について

●**武器**…武器には剣とガンの2種類があり、ガンは弾丸が必要になります。主に武器屋で購入することが可能です。敵によって相性の良いものと悪いものがあります。

●**防具**…防御力が上がります。防具は頭用、胴用、腕用、脚用などがあり、体の各所にひとつづつ装備することができます。いずれも防具屋で購入することが可能です。

アイテムには以下の様なものがあります。
●**きずぐすり**…HPを回復させます。
●**マッスルドリンコ**…上限を超えてHPを回復させます。飲みすぎに注意。
●**きんたん**…DEADを回復します。
●**宝石**…アメジストなどがあり、ラグの店に持っていくと珍品と交換してくれます。

他にもいろいろありますので、見つけたらCOMPの「アイテムかいせき」で調べてみましょう。

各種施設について

●**ターミナル**…行動の記録などができます。
●**メシア教会**…治療・回復ができます。
●**リペアガレージ**…治療などができますが料金は割高です。
●**ヴァーチャルバトラー**…仮想世界で戦闘し、鍛えることが可能です。
●**鑑定屋**…所持しているアイテムを鑑定してくれます。
●**占い屋**…運勢を占ってくれます。
●**BAR**…人の出入りが多く、さまざまな情報を入手できます。
●**DISCO**…BARと同様にさまざまな情報の入手が可能です。
●**CASINO**…魔貨をコインに交換して、各種ゲームで遊ぶことができます。コインを増やせば、アイテムと交換もできます。
●**ガイア神殿**…現在禁止されている異教の神殿。
●**武器屋**…武器を購入できます。
●**防具屋**…防具を購入できます。
●**ジャンク屋**…道具を購入できます。
●**ラグの店**…宝石と珍品を交換してくれます。
●**邪教の館**…悪魔合体を行ってくれます。

真・女神転生 if…

アトラス ●商品番号 238503●書き換え価格：1000円

真・女神転生シリーズの外伝的物語。パートナーの組み方しだいでストーリー展開が変わるマルチストーリーや、悪魔がキャラクターを守護するガーディアンシステムなど新趣向満載のRPG。

Fブロック4
Bブロック4

ゲームの説明

女神転生シリーズのシステムを継承したサイバーホラーRPGです。

今回の物語には、自分を護ってくれる専属の悪魔（ガーディアン）が登場。その悪魔の能力によって主人公の能力値が増減したりするなどの新要素が盛り込まれています。

[セーブについて]

ダンジョンの特定の場所にある「記録の石盤」を発見すると、それまでの行動を記録（セーブ）しておくことができます。セーブできるファイルは2個あります。どちらかのファイルを選択してAボタンを押すと、セーブが実行されます。なお、セーブは学校の特定の教室でも行えます。

[ガーディアンシステム]

主人公とパートナーは、倒されると自動的に復活します。そのとき、特定の悪魔たちがガーディアン（守護者）としてつきます。ガーディアンがついたキャラは、さまざまな面でそのガーディアンの影響を受け、以下のように能力が変化します。

- HP、MPのMAX値が変化します。
- ガーディアンのアビリティ（力、知恵、体力等の基本的な能力）の影響を受け、アビリティの数値が変化します。
- 攻撃力、命中率、防御力、回避率、魔法威力、魔法効果の数値が変化します。
- パートナーのみ、ガーディアンが使用する魔法を習得します。ガーディアンが変わるたびに、次々と新しい魔法を習得します。習得した魔法は、一定個数を越えると古いものから順に消去されます。

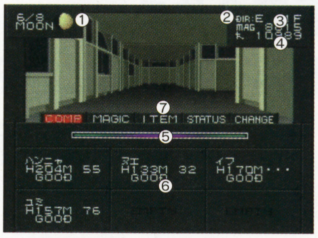
[悪魔合体]

特定のアイテムを手に入れると、悪魔を仲魔にできるようになります。仲魔にした悪魔は、ダンジョン内にある「邪教の館」と呼ばれる施設で合体させることができます。合体を行うと高い確率で強力な悪魔が作り出されます。ただし、主人公より高いレベルの悪魔は作れません。

合体記号の見方	
○	合体の法則に沿った悪魔が出現します。出現する悪魔の属性はLAWです。
○	合体の法則に沿った悪魔が出現します。出現する悪魔の属性はCHAOSです。
○	合体の法則に沿った悪魔が出現します。出現する悪魔の属性はNEUTRAL。
※	地水火風の四大元素を神格化した種族である「精霊」が作り出されます。
1	元の悪魔と同種族で1ランクレベルの高い悪魔が出現します。属性はLAWです。
1	元の悪魔と同種族で1ランクレベルの高い悪魔が出現します。属性はCHAOS。
1	元の悪魔と同種族で1ランクレベルの高い悪魔が出現。属性はNEUTRAL。
2	元の悪魔と同種族で2ランクレベルの高い悪魔が出現します。属性はLAWです。
2	元の悪魔と同種族で2ランクレベルの高い悪魔が出現します。属性はCHAOS。
2	元の悪魔と同種族で2ランクレベルの高い悪魔が出現。属性はNEUTRAL。
×	元の悪魔と同種族で1ランクレベルの低い悪魔が出現します。属性はLAWです。
×	元の悪魔と同種族で1ランクレベルの低い悪魔が出現します。属性はCHAOS。
×	元の悪魔と同種族で1ランクレベルの低い悪魔が出現。属性はNEUTRAL。
?	何が出現するのか分かりません。自分よりレベルの高い悪魔が出現することも…。
・	合体を行うことができません（同種族同士の合体は特例を除き不可能です）。
D	ダークサイドの悪魔が出現します。出現する悪魔の属性はLAWです。
D	ダークサイドの悪魔が出現します。出現する悪魔の属性はCHAOSです。
D	ダークサイドの悪魔が出現します。出現する悪魔の属性はNEUTRALです。

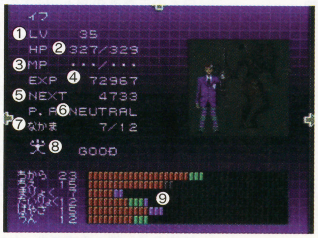
画面の見方

STATUS画面



①現在の月の満ち欠けの状態です。悪魔の行動、強さに大きな影響を与えます。
②向いている方向と現在いる階層を表示。
③現在持っているマグネタイトの量を示す。悪魔を連れて行動すると消費します。
④現在持っているお金（魔貨）を示す。
⑤敵悪魔の出現率を色で表示するインジケーター。青～緑が低く、黄～赤が高い。
⑥パーティキャラのHPやMPを表示。
⑦各コマンドにカーソルを合わせAボタンを押すと、コマンドモードに入る。

移動画面



①現在のレベルを示しています。
②体力。現在のHP／最大HPを表示。
③魔力。現在のMP／最大MPを表示。
④経験値。敵を倒すと得られる。
⑤次のレベルアップに必要な経験値の量。
⑥現在のパーティの属性を示す。
⑦左の数値が現在の仲魔の数を示し、右の数値が仲魔にできる最大数を示します。
⑧各キャラのコンディションを示します。
⑨基本的な能力値です。レベルアップごとに好きな数値を1ポイント上げられます。

アビリティゲージの色	
赤	通常のレベルアップ、香を使ってポイントアップした能力値を示します。
緑	武器や防具等の影響を受けてポイントアップした能力値を示します。
青	ガーディアンの影響を受けてポイントアップした能力値を示します。
グレー	ガーディアンの影響を受けてポイントダウンした能力値を示します。

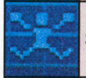
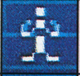
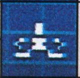
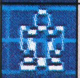
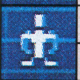
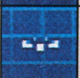
アビリティの内容	
ちから	腕力等の力で攻撃力に影響します。
ちえ	知力。魔法の効果や威力、攻撃の回避、悪魔との会話等に影響します。
まりょく	魔力。魔法の威力や魔法防御に影響。
たいりょく	物理攻撃の耐性や最大HPに影響。
はやさ	攻撃の早さ、回避、命中に影響。
うん	さまざまな行動の確率に影響。

オートマッピング画面の記号

特定のアイテムを入手すると、一度足を踏み入れた場所までのマップを表示する「オートマッピング」の機能を使えるようになります。マップの表示方向は「こてい」（北を上にして表示）と「フリー」（向いている方向を上にして表示）の2種類があります。

↑	現在位置	J	邪教の館
●	ゲート（出入口）	R	回復の泉
●	記録の石盤	S	お店
U	階段（上り）	●	マーカー
D	階段（下り）		

各キャラクターのコンディション

	GOOD	正常で何の問題もない状態を示します。普通に攻撃、移動を行うことができます。
	DEAD	死んでしまっている状態を示しています。
	DYING	そのキャラが瀕死の状態を示しています。
	SHOCK	しびれて動けない状態を示しています。敵の電撃攻撃を受けるとこうなります。
	FREEZE	凍りついて動けない状態を示しています。
	BIND	金縛りの状態です。まったく動けません。
	SLEEP	眠っている状態を示します。目覚めるまで一切のコマンドを受け付けません。
	CLOSE	魔法を封じられて使うことができません。ただしその他の行動は遂行できます。
	POISON	毒におかされている状態です。4歩進む度に1ポイントのダメージを受けます。
	CURSE	敵に呪われている状態です。1歩進む度に1ポイントのダメージを受けます。
	STONE	敵の特殊な攻撃を受けて石化した状態を示しています。この状態に陥ると、まったく動けなくなります。
	PALYZE	マヒした状態。戦闘中はなにもすることができません。移動するたびに1ポイントのダメージを受けます。
	CHARM	敵の悪魔に魅入られて、操られている状態を示しています。こちらのコマンドを一切受け付けません。
	PANIC	敵の特殊な攻撃を受けて混乱している状態を示します。この状態のキャラはなにをするか分かりません。
	HAPPY	幸せになっている状態を示します。この状態に陥ると、プレイヤーの指示通りに動かないことがあります。
	UNDEAD	死んだまま動かされているゾンビの状態です。一切のコマンドを受け付けません。
	BAT	コウモリになった状態を示しています。吸血鬼の呪いがかかっています。
	FLY	呪いで蝿になった状態です。早さ以外のアビリティがすべて1になります。

ホラー派
↓
閉ざされた門前にて一言、「開くまで待つか（悪魔出まっか↑関西風）」……ごめん。
↓
P206へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社アトラス TEL03-3235-7802 ©西谷 史／シップス©ATLUS/遊企画

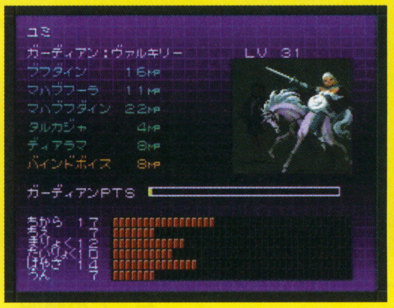
Mr.メモリの 真・女神転生 if… お楽しみガイド

やられるとパワーアップ!?「ガーディアンシステム」

この『真・女神転生if…』では、倒された主人公とパートナーが復活するときに、特定の悪魔がガーディアン（守護者）としてつくようになっている。そのガーディアンのレベルが高いと、ついているキャラの能力が大幅にアップするのだ。

主人公につくガーディアンの種類は、戦闘を行う度に加算される「ガーディアンポイント」のメーターの量によって決定される。メーターは最初のうちは黄色で表示されるが、ポイントが一定量以上溜まると赤く変色するようになっている。その状態のときに倒されると、現在ついているガーディアンよりもレベルの高いガーディアンがつくのだ。だから、メーターが赤くなったら「ワザとやられる」という、いままでのRPGでは考えられなかった前代未聞の暴挙を喜々として実行することもできる。

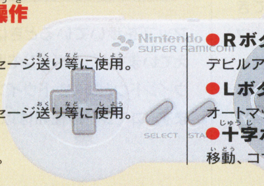
なお、メーターが黄色のままの状態で倒されると、レベルの低いガーディアンがついてしまうので注意してほしい。レベルの低いガーディアンがつくと、ついているキャラの能力がダウンしてしまうぞ！



前代未聞のガーディアンシステムが魅力的なゲームだ

プレイの決め手

コントローラの操作



●Aボタン
コマンドの決定、メッセージ送り等に使用。

●Bボタン
コマンドの解除、メッセージ送り等に使用。

●Xボタン
オートリカバーに使用。

●Rボタン
デビルアナライズの呼び出しに使用。

●Lボタン
オートマッピングのオン、オフに使用。

●十字ボタン
移動、コマンドの選択、メッセージ送り。

各コマンドの効果

アームターミナル・コマンドモードのコマンド

COMP

コンフィグ

●バトルメッセージスピード
戦闘時のメッセージの表示速度を変更します。

●オートマッピング
オートマップの表示方向を変更します。

●オートバトルのリピート
・AUTO戦闘時の行動を変更します。
・しない……通常攻撃のみ繰り返します。
・モード1…直前の戦闘でとった行動を繰り返します。条件が満たされなくなった場合はSWORDかATTACKの攻撃を繰り返します。
・モード2…直前の戦闘でとった行動を繰り返します。条件が満たされなくなった場合は防御を行います。

●アイテム・まほう・いれかえ
使った魔法やアイテムを、メニューの先頭に持ってくるかどうかを決めます。

●パーティーパネル
各キャラのコンディションの表示を「マーク」または「文字」のどちらかに選択します。

●サウンド
モノラル／ステレオの選択を行います。

●オートリカバーでアイテム
オートリカバー機能使用時に、アイテムを使用するかしないかを選択します。

●3Dいどうのスピード
ダンジョン移動時の速さを設定します。

●コントローラー操作方法
・ノーマル…最初の設定です。
・イージー…左手だけで操作できます。
・カスタム…ボタンを自由に設定可能。最初に押したボタンと次に押したボタンで設定が入れ替わります。

ナカマをよぶ
仲魔にした悪魔を呼び出すコマンドです。呼び出すときには特定額のお金が必要です。

ナカマをもどす
連れている仲魔をストックに戻します。

ナカマをはずす
悪魔をストックからはずして放棄します。

オートマッピング
足を踏み入れたところまでのマップを表示。

オートリカバー
パーティ全体のHP、コンディションを回復。

デビルアナライズ
過去に出現した悪魔のステータスを表示。

アイテムかいせき
持っているアイテムの用途や効果を表示。

まほうかいせき
各キャラクターが使える魔法の効果や使用可能条件、消費するMP等を表示します。

MAGIC

・移動中、魔法を使う場合に選択します。

つかう
・選んだメンバーが持っている魔法を使用します。ただし戦闘用の魔法は使えません。

ならべかえ
・持っている魔法の順番を入れ替えます。

ITEM

つかう
・移動中に使用可能なアイテムを使います。

ならべかえ
・持っているアイテムの順番を入れ替えます。

せいとん
・アイテムを同じ種類ごとにまとめます。

すてる
・持っているアイテムを捨てます。

そうびする
・誰が装備するかを選び、武具を選択します。

そうびをはずす
・各キャラの装備を選択してはずします。

STATUS

各キャラの状態が一目で分かるコマンドです。Xボタンを押すと、そのキャラについているガーディアンの能力が分かります。

CHANGE

パーティ隊形の並び替えを行います。上段が前衛、下段が後衛であることを示しています。剣での攻撃（SWORD）、悪魔の通常攻撃（ATTACK）は、前衛でなければ行えません。

アームターミナル・戦闘モードのコマンド

FIGHT

SWORD
・剣で攻撃します。前衛のキャラのみ行えます。

GUN
・銃で攻撃します。銃弾がないと行えません。戦闘中の弾の装備には1ターンかかります。

COMP
・COMで仲魔を呼ぶかアナライズします。

MAGIC
・MPを消費して魔法を繰り出します。

ITEM
・持っているアイテムをその場で使用します。

DEFEND
・防御を行って攻撃のダメージを軽減します。

ATTACK
・普通の攻撃を行います。仲魔専用コマンド。

EXTRA
・特殊攻撃を行います。仲魔専用コマンドです。

TALK

主人公のみ出現した悪魔と会話ができます。うまく交渉がすすめば仲魔にできます。

ESCAPE

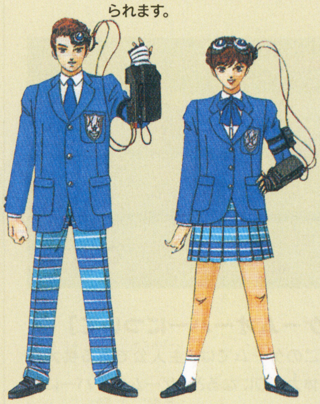
戦闘から離脱。敵味方の「はやさ」の関係や「うん」によって成功、失敗が決定します。

AUTO

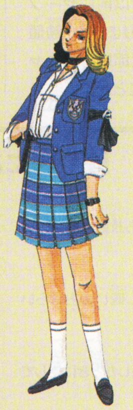
オート戦闘を実行します。キャンセルするときはBボタンを押し続けてください。

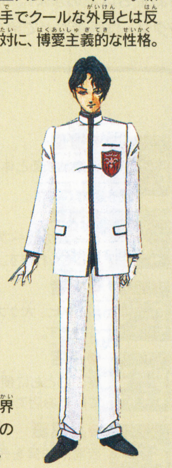
キャラクター名鑑

▼主人公
主人公は男性、女性のどちらかを選べます。名前も自由に決められます。



◀ユミ
主人公のパートナー。派手でクールな外見とは反対に、博愛主義的な性格。





▶ハザマ
主人公が通う学校を魔界に落とした張本人。彼の目的は分かっていない。

4人目のパートナー出現！

まず3人のパートナーのうちの1人（誰でもOK）を仲間にして、一度このゲームをクリアする。そして新しくゲームを始めたら、パートナーを誰も仲間にしない状態で、学校の1階から3階にいるすべての人たちと会話を交わそう。それから1階にある各クラブの部室と物置で武器と防具をすべて入手し、1階の北東にある階段の右横にある通路の行き止まりの場所に行く。すると4人目のパートナーである「宮本明」が出現するのだ。話しかけると、彼はすぐ仲間になってくれるぞ！

新桃太郎伝説

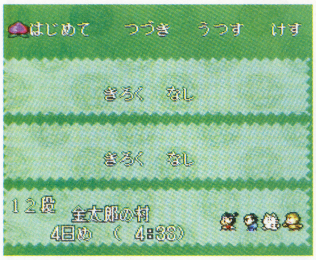
ハドソン　●商品番号　555983●書き換え価格：1000円

87年のFC版でコミカルRPGの新境地を拓き、これまでシリーズ累計500万本の実績を誇る桃太郎が、遂にSFCに登場。新システム満載の傑作RPGはシリーズ最大のヒット作に。

Fブロック4
Bブロック4

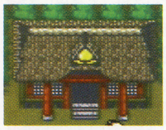
ゲームの説明

カセットを本体にセットして、電源を入れ、スタートボタンを押すと、下にある画面が表示されます。初めて遊ぶときは「はじめて」を選んでゲームを始めます。前の続きから遊ぶときは「つづき」を選んで始めてください。



[旅日記（セーブ）について]

旅日記は3つまで残しておくことができます。セーブは、村の中にある神社か、フィールドや洞窟などにいる地蔵菩薩に話しかけるとできます。旅日記は「うつす」で複製をつくることができます。旅日記を消したい場合は、「けす」を選びます。


△神社

△地蔵菩薩

[ゲームオーバーについて]

このゲームでは、主人公である桃太郎の体力が0になると、ゲームオーバーになってしまいます。この場合、以前にセーブした場所からやり直しになります（経験値やお金も以前のまま）。桃太郎以外のキャラクターは医者などで治すことができます。

町や村にあるお店

●**宿屋**
一晩泊まると体力も技数も完全に回復します。

●**神社**
ゲームのセーブや、呪いのおはらいをしてくれます。

●**医者**
毒、マヒ、大ケガをしたときに治してくれます。

●**茶店**
旅のおともに便利な道具などを売っているお店です。

●**兵具屋**
武器や防具を売っているお店です。

●**刃物屋**
銀次が使う武器、包丁を売っているお店です。

●**といちや**
アイテムやお金を預かってくれるお店です。

●**易者**
敵の攻略のヒントや桃太郎の人気度を教えてくれます。

●**薬屋**
いろいろ便利な薬を売っています。

●**つづら屋**
お金を払い、大小どちらかのつづらを開けて運だめし。

●**餌屋**
お供にあげる動物のエサを売っています。桃太郎の段が上がると、お供の命令の種類も増えていきます。

コントローラの操作

●**十字**
ボタン桃太郎の移動、コマンドの選択に使います。

●**スタートボタン**
仲間の詳しい情報がわかるサブ画面を呼び出します。

●**Aボタン**
コマンドウインドウを呼び出したり、選んだコマンドの決定に使います。

●**Bボタン**
選んだコマンドのキャンセルに使います。

●**L、R、A、Xボタン**
コマンドの決定、話ができます。

●**L、R、Yボタン**
目の前を調べます。

画面の見方

通常画面

マップを歩いているときはウインドウは消えていますが、Aボタンを押すとステータスウインドウとコマンドウインドウが表示されます。コマンドの種類は以下の8種類です。

[通常のコマンド]

●**話す**
人や地蔵と話します。X、L、Rボタンでも代用できます。

●**術**
マップ上や村の中で術を使います。術によっては使えないものもあります。

●**道具**
持っている道具を使います。使うほかにも他のキャラクターに渡したり、捨てたりすることもできます。

●**装備**
武器や防具を装備するコマンドです。各キャラクターによって装備できるものが変わっています。

●**強さ**
各キャラクターの心（経験値）の数や体力などが表示されます。さらにAボタンを押すと、お供がいる場合はその強さが表示されます。

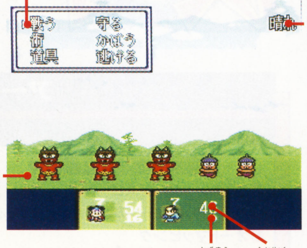
●**命令**
お供の犬、キジ、サルに命令をするコマンドです。

●**調べる**
桃太郎の目の前を調べます。Y、L、Rボタンで代用できます。

●**特別**
歩く速さやセリフの早さなどを調整するコマンドです。サウンドのステレオ、モノラルの変更もできます。

戦闘画面

マップ上や洞窟などで敵に出会うと、戦闘画面になります。現在いる仲間のコマンドをすべて入力すると戦闘が始まるコマンド方式になっています。戦闘に勝つと通常画面に戻ります。



[戦闘のコマンド]

●**戦う**
装備している武器を使って敵と戦います。どの敵と戦うかを選んでAボタンで決定してください。

●**守る**
敵と戦わず、身を守ります。行動はできませんが、受けるダメージがいつもより低くなります。

●**術**
術を使います。使う術、誰に使うかを選んでAボタンで決定してください。全体に効果のある術は誰に使うかを選ぶ必要はありません。

●**かばう**
自分の身を犠牲にして仲間を守るコマンドです。誰をかばうかをAボタンで選んで決定してください。

●**道具**
自分が持っている道具を使います。武器などで特殊効果のあるものも、このコマンドで使うことができます。

●**逃げる**
桃太郎が使うコマンドで、戦闘から逃げます。失敗することもあります。

●**すもう技**
金太郎が使えるコマンド。「はり手」「つっぱり」「頭突き」があります。

●**盗む**
銀次が使えるコマンド。敵のアイテムを盗めますが、失敗することもあります。

リーダー派

お前はみんなのリーダーだ！　だからさ、そんなに何度も「易者」に行くなよ。人気度、気になるからって。

P170へワープ

©HUDSON

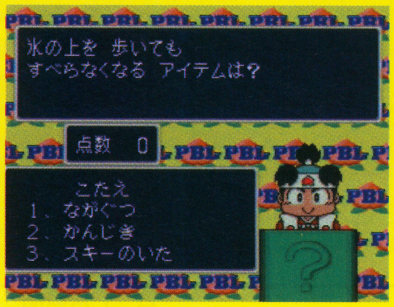
Mr.メモリの

新桃太郎伝説 お楽しみガイド
細かい遊びが楽しい桃太郎

この「桃伝」の楽しいところといえば、ちょっとしたお遊びがあちこちにちりばめられているところ。例えば、術（魔法）を覚えるにも、ただレベルアップすると覚えるというわけじゃない。いろんな場所にいる仙人様の修行を受けて教えてもらうんだけど、その修行の種類もいろいろ。ダンジョン脱出の術なら「時間内に隠し通路を見つけて出口にたどり着け！」といったふうに、術ごとにクリア条件が違うのだ。

そのほかには、金太郎の村を鬼から救ってあげると、村の中でちょっとしたミニゲームができるようになるイベントもあるぞ。内容は的当て、福笑い、クイズ、ぽこぽこジャンケンの4種類。どのミニゲームも簡単だけど、ハマるものばかりだ。

では最後にこのシリーズではお約束ともいえる、「女湯のぞき」のイベント紹介。希望の都で一番南にある橋の近くの壁を調べると、女湯に続く隠し通路がみつかるんだ。



ミニゲームもいっぱいあって、遊びすぎちゃうかも…

プレイの決め手

戦闘の進め方

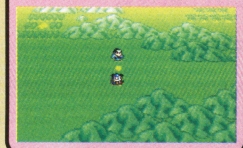
戦闘には天気やキャラクターの調子など、いろんな要素が関わってきます。システムを理解して、上手くゲームを進めていきましょう。

①天気に注意！

戦闘中は日本晴れ、晴れ、雨、雷雨、と天気が変化します。この天気によって敵が強くなったり、味方の体力が回復したりします。また、敵の中には自分に有利になるよう、天気を変えてしまうものもいます。術も、天気によって効果が左右されてしまうものもあります。敵がどの天気で、どんな攻撃をするかなど、状況を考えて攻撃するようにしましょう。

②絶好調システム

歩いていると、突然キャラクターが絶好調になることがあります。絶好調のキャラクターは頭の上に星が表示され、戦闘で攻撃力が1.5倍、会心の一撃も出やすくなります。絶好調はしばらくすると、もとに戻ります。



攻撃系の術 こうげきけいのじゅつ

名称	使用回数	効果	使用キャラ
小波	3	敵全体に平均20ダメージ	浦黒
大波	6	敵全体に平均40ダメージ	黒
津波	12	敵全体に平均80ダメージ	浦え
稲妻	4	敵1グループに平均30ダメージ	桃
雷鳴	4	敵1体に平均40ダメージ	雷
雷撃	8	敵1体に平均100ダメージ	雷
雷電	16	敵1体に平均180ダメージ	雷え
旋風	4	敵全体に平均25ダメージ	風
突風	8	敵全体に平均50ダメージ	風
烈風	14	敵全体に平均100ダメージ	雷え
炎	4	敵1グループに平均30ダメージ	雷
火炎	8	敵1グループに平均60ダメージ	雷
火走	16	敵1グループに平均120ダメージ	雷え
バラ吹雪	12	敵全体に100ダメージ（体力が最大値の1割以下のときのみ使用可能）	あ
忍冬	最大技30％	体力も技も1になるが敵全員に会心の一撃を与える（体力、技30％以上ある時のみ）	あ
流れ星	最大技30％	敵全体に会心の一撃を与える	夜
鹿角	最大技30％	敵全体に会心の一撃を与える	桃
ぶんどり	5	敵全体に20ダメージを与え、さらに平均40両の金を奪う	貧
ねこそぎ	12	敵全体に平均40ダメージを与え、さらに平均40両の金を奪う	貧
尻出し	24	敵全体に平均200ダメージ	は
だだぢぢ	技38％	敵1体に平均200ダメージ	桃

回復系の術 かいふくけいのじゅつ

名称	使用回数	効果	使用キャラ
きんたん	3	仲間1人の体力を40回復	桃浦風貧
せんきんたん	5	仲間1人の体力を100回復	浦風
まんきんたん	10	仲間1人の体力を全回復	桃浦え
みなきんたん	10	仲間全員も体力を40回復	浦
みなせんたん	18	仲間全員の体力を100回復	浦え
みなまんたん	32	仲間全員の体力を全回復	浦
きんそう	28	仲間1人の大怪我を治し、体力半分回復	桃
どくけし	2	仲間1人の毒、猛毒を回復	桃貧
まひけし	3	仲間1人の麻痺を回復する	浦貧
まほろば	10	仲間全員の体力を1～100のランダムで回復	あ

補助系の術 ほじょけいのじゅつ

名称	使用回数	効果	使用キャラ
ほうひ	6	敵全体の攻撃力を10％下げる	桃貧
はらほろ	6	敵、味方全員を眠らせる	は
みなふにゃら	8	敵、味方全員の守備力を25％下げる	はえ
ふういん	3	敵全体の術を封じる	夜
はやて	2	仲間全体の早さを50％上げる	黒
わざよせ	0	敵1体の技の数を1～24程度奪う	夜黒
めざまし	3	味方全員の眠り、撹乱状態を回復	浦風
まもり	4	味方全員の守備力を上げる	浦
ばいりき	6	味方1人の攻撃力を上げる	夜黒え
ふにゃら	3	敵全体の守備力を下げる	夜黒は
かりそめ	技20％	ステータスがすべて3／4の分身を作る	あ
まふうじ	4	敵からの攻撃系術の効果を半減する	浦
とまどい	3	敵全体の早さを下げる	あ
まどろみ	6	敵1体の術、特殊攻撃を忘れさせる	あ
バラがくれ	2	4～5ターン、敵からの攻撃をまったく受けないが、攻撃もできない	あ
うつろひ	4	敵との1対1の戦いになり、その勝負がつくまで逃げられない	あ
かげぬい	10	3～4ターンの間、術使用者以外、敵味方全員が動けなくなる	あ
つまびき	8	3～4ターンの間、連続攻撃ができる	あ
もろだし	20	敵全体の攻撃力、守備力、早さを下げて、味方にみなきんたんの術をかける	は

その他 そのた

名称	使用回数	効果	使用キャラ
ひえん	8	行ったことのある村に移動する	桃
ぬけだし	8	洞窟から脱出する	桃風
オニよけ	4	しばらく桃太郎より弱い敵が出てこない	桃
りょうり	8	おにぎりを作ることができる	夜
まよけ	4	戦闘中、味方全員を呪いから守る	桃
ふゆう	4	宙に浮き、毒の沼地などでダメージを受けない	桃
うたかた	5	その戦闘の最初のターンまで時間を戻す	あ
あやかし	3	天気を変えられる。洞窟では無効	あ
まるだし	60	？	は

使用キャラ

表の使用キャラは以下のようになっています。桃…桃太郎、夜…夜叉姫、浦…浦島、あ…あしゅら、は…はらだし、風…風神、雷…雷神、え…えんま、黒…黒河童、貧…貧乏神

大貝獣物語

ハドソン ●商品番号 469394●書き換え価格：1000円

幻大陸シェルドラドを舞台に、"火の貝の勇者"の冒険を描く超大作RPG。戦闘はビジュアルを重視。臨場感あふれるジオラマチックバトル、超すけっとシステムなど魅力一杯。

Fブロック6
Bブロック4

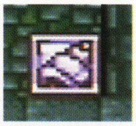
ゲームの説明

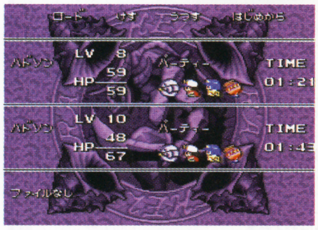
タイトル画面でスタートボタンを押すと、ファイル画面になります。ゲームを初めから遊ぶときは「はじめから」を、セーブしたところから続ける場合は「ロード」を選んで始めてください。

[セーブとゲームオーバー]

途中でゲームを中断したいときは、Xボタンでメニュー画面を呼び出し、「セーブ」のコマンドでデータを記録します。セーブはフィールド上か、セーブポイントで行います。町の中やダンジョン内ではセーブできません。

戦闘で全滅すると、ゲームオーバーになります。その場合、前にセーブしたとこからやり直しになります。


セーブポイント▶



[ステータスの異常について]

戦闘中、敵から特殊な攻撃を受けるとステータス異常が発生することがあります。これには、戦闘後自然に回復するものと、そうでないものがあります。

●戦闘中だけの異常

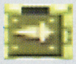
眠り	起きるまで行動不能
沈黙	全ての魔法が使用不可
混乱	敵・味方の区別なく攻撃
行動不能	何もできなくなる
戦闘不能	戦闘ができなくなる
マヒ	行動できなくなる

●戦闘後も続く異常

ドク	戦闘中、歩いているときにHPが減る。攻撃力も落ちる。
石化	行動不能になる。受けるダメージは1になる。
呪い	戦闘の度に眠り、沈黙、混乱のいずれかの状態になる
熱病	最大HPが半分になる
恐怖病	行動不能になる
カビ病	素早さが1になる
記憶喪失	魔法・特技が使えなくなる
吸血病	味方のHPを吸い取る
狼病	敵味方を無差別に攻撃。攻撃力はあがる
ゾンビ病	味方を攻撃してしまう。ダメージは受けなくなる

ゲーム中に登場するお店

宿屋
一晩泊まるとHPとMPが最大値まで回復します。町ごとに料金はちがいます。


武具屋
武器や防具を売っているお店です。町によって扱っている武器、防具は変わってきます。

道具屋
体力回復アイテムなど、便利なアイテムを売っているお店です。

魔法医院
ステータス異常を治療できる場所です。ここでしか売っていない秘薬などもあります。

あやし物屋
普通のお店では手に入らない物を売っています。行くたびにアイテムも変わるようです。

魔法の雫屋
プレイヤーの能力をアップさせる「魔法の雫」を売っている場所です。

コントローラの操作

●十字ボタン
キャラクターやカーソルを上下左右に移動させます。

●Yボタン
設定画面を呼び出します。

●Xボタン
メニューを呼び出します。

●Aボタン
選択したコマンドの決定、会話、乗り物から降りる、調べるなどに使います。

●Bボタン
コマンドのキャンセルに使います。町の中で押しながら歩くと速く移動します。

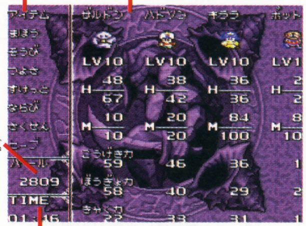
●L、Rボタン
メニューでキャラクターや作戦のデータを選びます。

リーダー派
大勢引き連れて歩きたい！…だからって、意味もないのに「Bすけっと」呼ぶことないと思うけどな。
P164へワープ

画面の見方

通常画面

フィールド画面でXボタンを押すと、この画面に変わります。キャラクターのステータスを確認したい場合や、アイテムや魔法を使う場合はここでコマンド入力してください。



[通常のコマンド]

●アイテム
アイテムを使ったり、整頓するコマンドです。カーソルをあわせると、画面上部にアイテムの説明が表示されます。

●まほう
魔法を使ったり、その効果についての説明を見たりできるコマンドです。

●そうび
武器や防具、アイテムを各キャラクターに装備させるコマンドです。「オート」のコマンドを選ぶと、持っているアイテムのなかから一番攻撃力、防御力の高い装備を自動的に選んでくれます。

●つよさ
キャラクターのレベルやHPなどのステータスを詳しく表示します。

●すけっと
冒険の途中、いろいろな場面で手助けをしてくれる「Bすけっと」を呼び出すコマンドです。

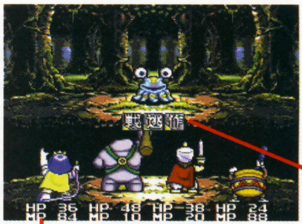
●ならび
パーティーの並び順を変更するコマンドです。前にいるキャラクターほど攻撃を受けやすくなっています。

●さくせん
戦闘中に実行するコマンドを自分で設定しておくコマンドです。「たてる」のコマンドで各キャラクターにとらせたい行動を設定します。作戦は4つまで名前をつけて残しておくことができます。

●セーブ
セーブをするコマンドです。

戦闘画面

フィールド移動中にモンスターと遭遇すると、自動的に戦闘画面に切り替わります。戦、逃、作のいずれかのコマンドを選び、パーティーの行動を決定すると戦闘が始まります。



[戦闘コマンド]

戦 コマンド

●攻
装備している武器で戦います。

●魔法
いままでに習得した魔法を使います。

●道具
アイテムを使います。戦闘中に装備を変更したい場合はこのコマンドを使います。特殊効果のある装備は、装備した状態でこのコマンドを使うと効果が現れます。

●特技
各キャラクターが覚えている特技を使うコマンドです。

●守
防御に徹し、モンスターの攻撃のダメージを半減します。

●貝
冒険の後半で入手する「貝竜」を召還するコマンドです（冒険の前半ではこのコマンドは表示されません）。

逃 コマンド

モンスターから逃げるコマンドです。逃げきれなかった場合は、追撃を受けてダメージを受けてしまいます。

作 コマンド

あらかじめ決めておいた作戦を実行するコマンドです。作戦は1ターンごとに指示できます。

©1994 HUDSON SOFT / ©1994 BIRTHDAY

ゲームに登場する魔法

攻撃魔法

魔法名	効果	MP	使い手
バン	炎で敵１体にダメージ	6	主、マ
バンガ	バンの強力版	12	主、マ
バババンガ	バンガの強力版	20	主、マ
ギガバンガ	炎で敵全員にダメージ	30	マ
メガバーン	敵１体に致命的なダメージ。周りの敵にもダメージ	40	主
メガ	爆発で敵全員にダメージ	8	マ
メガト	メガの強力版	16	マ
メガデス	メガトの強力版	25	マ、キラ
ハド	水流で敵１体にダメージ	6	キ
ハイド	水流で敵全員にダメージ	12	キ
ハイドロン	ハドの強力版	20	キ
ギガハイド	ハイドの強力版	30	キ、キラ
スノーマ	吹雪で敵全員にダメージ	8	キ
アイシクル	氷で敵全員にダメージ	16	キ
スノライマ	アイシクルの強力版	25	キ
アイシクルザード	スノライマの強力版	32	キ
バク	細菌で敵１体にダメージ	6	バブ
バクテロ	細菌で敵全員にダメージ	20	バブ
ギガバク	バクテロの強力版	30	バブ
バクテラー	敵１体のHPを１桁にする	30	バブ
マジックアロー	聖なる光で敵全員にダメージ	16	リ
グラ	地震で敵全員にダメージ	12	マ、バブ、ザ
グラドン	グラの強力版	25	マ、バブ、ザ
ビガ	稲妻で敵全員にダメージ	14	マ
パラビライズ	稲妻で敵１体にダメージ＋マヒ	20	キラ
ビビガン	ビガの強力版	28	マ
レイニーアロー	雨で敵全員に攻撃	6	ト
ホーリーレイン	雨で敵全員にダメージ＋味方全員の異常を回復	12	ト
サンダースピア	稲妻で敵１体にダメージ	10	ト
サンダーバースト	サンダースピアの強力版	16	ト
ヒートストーム	熱風で敵全員にダメージ	8	ト
フリージングエア	氷で敵全員にダメージ	16	ト
ホーリーサン	太陽の光で敵全員にダメージ	20	ト
ポイズンミスト	毒の霧で敵全員にダメージ	10	ト
ラストレインボー	虹で敵全員にダメージ＋HPを回復	40	ト
ミスティクラウド	天候魔法をランダムに唱える	12	ト
エアーカッター	風で敵全員にダメージ	3	ト、バ、ク
エアブレード	エアーカッターの強力版	18	ト、バ、ク
トルネード	エアブレードの強力版	24	ト、バ、ク
デスハンド	敵１体を一撃で倒す	20	キラ

リストの見方：
表中の略称は以下のようになっています。主…主人公、ザ…ザルドン、キ…キララ、リ…リンダ、バ…バード、ト…トキア、ガ…ガロウ、ク…クピクピ、キラ…キラー、バブ…バブ、ポ…ポヨン、マ…マギー

攻撃補助魔法

魔法名	効果	MP	使い手
ストーン	敵１体を動けなくする	20	マ
ジュエルナ	敵１体を宝石に変える	20	ク
ブレス	敵全員のHPを１／２にする	16	リ
プレッシャー	敵全員のHPを１／４にする	30	リ
パワード	味方１人の攻撃力をアップ	10	マ、リ、バブ
ダッシュ	味方全員の素早さをアップ	10	キ、バブ
リバスター	味方１人が連続攻撃できる	30	マ
ダンブロク	敵１体の守備力をダウン	10	キ、ク
ベトロ	敵全員の素早さをダウン	8	キ、ク
クルーダ	敵１体を混乱させる	10	キ、リ、ク
オカリナ	敵全員を眠らせる	5	リ、ク
エネトル	敵１体のHPを吸い取る	18	マ
マジクトル	敵１体のMPを吸い取る	0	マ
ビーバク	敵全員の能力を半減させる	25	バブ
ビフィー	味方全員のレベルを一時的に２～３アップ	20	バブ
ストレイミスト	敵全員の命中率をダウン	10	ト、ク

回復魔法

魔法名	効果	MP	使い手
ホスピ	味方１人のHPを回復	5	主、リ、キ
ホスピル	ホスピの強力版	15	主、キ、リ、ク
ホスラム	味方１人のHPを全回復	20	キ、リ、ク
ホスパー	味方全員のHPを回復	24	主、リ、ク
ホスピータ	味方全員のHPを全回復	30	リ、ク
ベノムン	味方１人の毒を消す	3	キ、リ、ク
リパライズ	味方１人のマヒを消す	3	キ、リ、ク
ベル	味方１人の眠りを回復する	3	キ、リ
エクシスト	味方１人の呪いを回復する	3	キ、リ、ク
マジクリン	味方１人の魔法効果を消す	5	リ、ク
オルキュア	味方１人の戦闘不能以外の状態を治療する	20	リ、ク
アゲイン	味方一人の戦闘不能を回復	20	主、リ、キ
フルゲイン	味方１人の戦闘不能を回復＋HPを回復	30	リ、ク
エネルチェンジ	自分の命を犠牲にし、味方１人を生き返らせる	0	マ
サンシャワー	味方全員のHPを全回復	30	ト

防御魔法

魔法名	効果	MP	使い手
ブロクト	味方１人の守備力をアップ	20	マ、リ、バブ
リマジク	全ての魔法をはねかえす	20	リ、ク
バリンガ	味方１人のダメージを半減	20	リ
クロース	敵１体の魔法を封じる	5	リ、ク
ミスティーヘイズ	味方全員のダメージを半減	20	ト、ク

その他の魔法

魔法名	効果	MP	使い手
ワープル	これまで立ち寄った町に戻る	8	主、マ
リエントラ	ダンジョンから脱出する	8	主、マ、キ、バブ

各キャラクタの特技

主人公

名称	効果
パティカルフレア	炎で敵１体に２倍のダメージ。命中率は低下
ツインブレス	敵２体に通常の1/2のダメージ
スパークブレイズ	敵全体に通常の1/2のダメージ
ファイヤークロス	敵１体に通常の1.5倍のダメージ。防御力は半減
サイクロンフレア	敵全体に通常のダメージ。連続使用はできない
フレイムショット	敵４体に通常のダメージ。HPの1/8を消費
ヒートブラスター	敵１体に2.5倍のダメージ。連続使用はできない

ザルドン

名称	効果
アースパンチ	敵全体に通常の1/2のダメージ
つぶてのあらし	敵全員に通常のダメージ。HPの1/8を消費
がんせきアタック	敵１体に通常の2.5倍のダメージ。連続使用できない

バード

名称	効果
バーティカル	敵１体に通常の２倍のダメージ。命中率は低下
ホライゾン	敵全員に通常の1/2のダメージ
スター	敵全員に通常のダメージ。守備力は半減
スクリュー	敵全員に通常の2.5倍のダメージ。連続使用できない

キララ

名称	効果
こおりのささやき	敵１体を混乱させる
こおりのキッス	敵全員に自分のHPと同じダメージ。HPが１にダウン
こおりのまなざし	敵１体の命を奪う

リンダ

名称	効果
てんしのうた	敵をねむらせる。アンデッドモンスターを破壊
いのり	味方１人の戦闘不能状態を回復。失敗することもある

マギー

名称	効果
まどうのめ	敵１体のHPと弱点を調べる
しゅうちゅう	消費MPを半減できる。溜めが必要

トキア

名称	効果
ねらいうち	敵１体に通常の2.5倍のダメージ。連続使用はできない
れんしゃ	敵４体に通常の1/2のダメージ
かげぬい	敵１体を行動不能にする

キラー

名称	効果
なげる	投げ用のアイテムを投げる
かえしぎり	自分が受けたダメージを２倍にして返す
ぬすむ	敵１体からアイテムを盗む
このはがくれ	味方全員のダメージを半減。HPの最大値の1/4を消費
うつせみ	１ターンのみダメージを受けない

ガロウ

名称	効果
ツインクロー	敵１体に通常の２倍のダメージ。守備力は半減
ラッシングクロー	敵４体に通常の1/2のダメージ
パティカルクロー	敵１体に通常の2.5倍のダメージ。連続使用できない
ゲイルクロー	敵全員に通常の1.5倍のダメージ。HP1/8を消費
ファイナルクロー	敵全員に通常の2.5倍のダメージ。HPの最大値の1/8を消費

装備、アイテムリスト

武器

アイテム名	説　明
ショートソード	ごく初歩的なビギナー向けの武器。最初の頃の町に売っている
おおきづち	かなり重たいので、ザルドンにしか装備できない
ライトスピア	ヤリの一種。重装備のできないバード向き
ムチ	軽量なため、女性向きの武器。キララが装備可能
木のロザリオ	リンダ用の武器。両手持ちのため、盾は装備できない
つえ	マギー用の武器。両手持ちのため、盾は装備できない
スモールボウ	トキアが愛用している小型の弓。両手持ちのため、盾は装備できない
けもののつめ	ガロウ独自の武器。両手に装備するため、盾は装備できない
サソリのナイフ	小型で、両手に装備できる。キラーの2刀流に最適の武器
ブーメラン	一度に全体を攻撃できる。バブ特有の武器
ウッドロッド	クピクピが愛用している武器。弱い敵ならひと突きにできる

盾

アイテム名	説　明
ラージシールド	守備力は高いが、重いため装備できるキャラが限られる
バードバックラー	両手がふさがっていても装備できる盾
ほうせきのたて	表面の宝石が攻撃をやわらげる。キララ専用の盾
ゆうしゃのたて	守備力は抜群に高い。選ばれた者しか装備できない

鎧

アイテム名	説　明
ぬののふく	丈夫な布で織られた服。もっとも初期の防具
おおきなふく	ザルドンのために特別にあつらえた服。防御力はぬののふくと同等
どうのよろい	ちょっと重量があるため、装備できるキャラが限られる
しろのローブ	軽くて丈夫なため、女性や老人に向いている防具
ブロンズブレスト	守備力は低いが、軽くて動きやすいのが利点
かわのマント	鎧が重くて装備できない女性や子供も装備できる

飾り

アイテム名	説　明
たびびとのくつ	誰にでも装備できる靴。素早さがアップする
バイリング	動きがアップし、2回攻撃できるようになるリング
シャドウリスト	敵からの攻撃を回避できるようになるリストバンド

回復アイテム

アイテム名	説　明
カミダノミン	味方1人のHPを回復させる。戦闘中、移動中どちらも使える
バイタリンA	味方1人のHPをカミダノミンの2倍回復
バイタリンオール	味方1人のHPを完全に回復
カプリコのみ	味方全員のHPを同時に回復
ようせいの秘薬	味方1人のHPとMPを同時に完全回復
まりょくのみ	味方1人のMPを回復
マジカルキューブ	味方1人のMPを完全に回復
ポイズノン	味方1人の毒の状態を回復させる
スカットミント	戦闘中、眠ってしまった味方1人を目覚めさせる
きつけやく	戦闘中、戦闘不能におちいった仲間1人をふつうの状態に回復
ばんのうやく	味方1人の毒・マヒ・石化・眠りの状態を回復
めぐすり	戦闘中、敵に下げられた命中率を回復する
せいなるしずく	戦闘不能以外の状態を回復。さらに、再びかからないようにする
みなきつけのみず	味方全員の戦闘不能状態を回復する

その他のアイテム

アイテム名	説　明
ゆめまくら	戦闘中、使ったキャラ以外のキャラを全員眠らせる
てんにょのなみだ	戦闘中、味方全員の攻撃力、防御力、素早さをアップさせる
りゅうのつばさ	フィールドマップ上で使うと、最後に立ち寄った町に戻れる
スポットクーラー	使った戦闘の間だけ、火の攻撃を受け付けなくなる
マイティマジック	戦闘中、魔法の成功率を上昇させる
テレポストーン	ダンジョン内で使うと、入り口まで戻ることができる
バイタルフォロー	使った戦闘中、毎ターンごとにホスピがかかる
マジックハーフ	消費するMPを節約することができる
ときのいし	戦闘を始まった時間まで戻す

背景ストーリーと冒険の序盤の攻略

[シェルドラドの伝説]

遠い歴史の彼方に、シェルドラドは暗黒の闇から甦った大魔王ファットバジャーの手により、恐怖の黒い霧に飲み込まれようとしていた。その危機を救ったのは、シェルドラドの守り貝である火、水、大地、大気の4つの貝をたたえた4人の勇者たちである。彼らは果敢にも大魔王に戦いを挑み、ファットバジャーをオーラの玉に封印し、その玉をファットバジャーが二度と復活することのないよう、シェルドラドの中心にあるドラドシティの地の底深くへと沈めたのだった。唯一の気がかりは、守り貝のひとつ、火の貝が時空の果てへと飛ばされてしまったことだった。その不安は長い時を経て、不幸にも的中する。

すべての始まりは、巨大な隕石の落下だった。そのすさまじい衝撃に大きな地殻変動が起こり、美しき大陸シェルドラドの風景は一変してしまった。巻き起こった大津波に3つの守り貝がさらわれるという事件も起きる。貝獣島の長老、貝獣仙人は3人の貝獣たちを呼び寄せ、守り貝を見つけに旅立たせたが、その夜、地の底深く沈んだオーラの玉が貝獣島に降ってくる。ファットバジャー復活の前ぶれか？

事態の悪化を感じた貝獣仙人は、最後の望みを託して儀式を行った。いま、貝獣島にひとりの少年が降り立った。彼こそが儀式によって呼び寄せられた伝説の「火の貝の勇者」なのだ。

①チクリー：アロエスはここに　③遺跡の神殿：妖精をみつけよう
②サンドサイド：仲間を集めるのはここで　④ブリッジタウン：占いでオーラの玉を見つけよう

ここでは冒険の序盤、最初のダンジョンにたどり着くまでのストーリーを紹介します。

●まずは貝獣島で旅支度

プレイヤーであるあなたは、まず、貝獣島に火の貝の勇者として召喚されてしまいます。ここで大魔王ファットバジャーを封印することを頼まれます。快く引き受けてあげたら、まずは島の人によく話しを聞いて、船で出発しましょう。

●竜巻にのまれ、チクリーの村へ

海に出ると、突然海流に巻き込まれてしまいます。流れ着いたのはシェラルド大陸のチクリーの村。ここで装備をそろえることができます。近くのサンドサイドでは仲間を見つけることもできます。

●最初のダンジョンへ

町の人に情報をきけば、次に向かうのはブリッジタウンだとわかります。それには遺跡の神殿を通らなくてはいけません。遺跡のなかには仕掛けも多く、簡単にはクリアできません。柱に書かれたメッセージの意味を考えて進みましょう。

メッセージの意味を良く考えれば簡単かも

Mr.メモリの

大貝獣物語 お楽しみガイド

寄り道でもっと楽しむ

「大貝獣物語」は普通に物語を進めていってもいいんだけど、ちょっと寄り道をしてみるともっと楽しい旅ができるぞ。

例えば、冒険の仲間として加わってくれる「Aすけっと」について。パーティーのなかにAすけっとがいると、彼らを主人公にした、本編とは別のストーリーに巻き込まれることがあるんだ。すけっとによって体験できるストーリーも違うから、いろいろ試してみるのもおもしろいね。

そのほかには、戦闘中味方キャラを攻撃すると、キャラ同士が会話を始めるなんていう変わったシステムもあるぞ。このとき、ただの会話だけでなく、MPが回復したり、攻撃力が上がったりといった、効果が発生することがあるぞ。

あと、冒険途中で自分の町を作れるイベントもあるんだ。いろいろ寄り道をしてみて、ゲームを遊び尽くしてみよう。

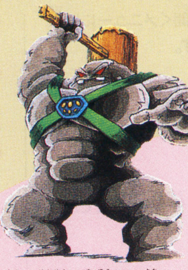
キャラクター同士の会話もコミカルで楽しい

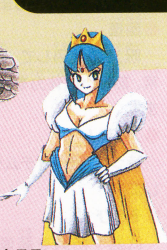
プレイの決め手

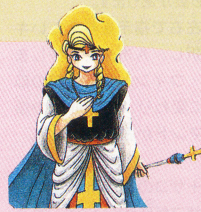
超すけっとをうまく使う

Aすけっと

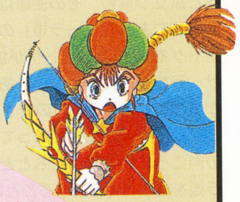
いっしょに旅をしてくれるパーティーメンバーです。サンドサイドの町にある「勇者の館」で出会えます。

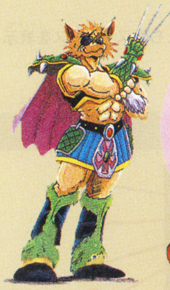

ザルドン
守備力は高い反面、魔法には弱い。ただし、地系の魔法には強く、石化のダメージは受けない。

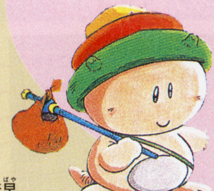

キララ
水系魔法が得意で、回復魔法も使える。腕力も女性のキャラクターにしては高め。


リンダ
聖なる力を使いこなす。魔法に対する耐性が高く、回復魔法の腕も上級レベル。腕力は低め。

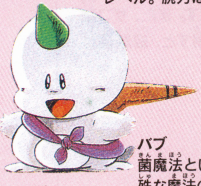
バード
風系魔法を使いこなし、素早い動きで連続攻撃を仕掛ける。重装備ができないため、守備力が低め。

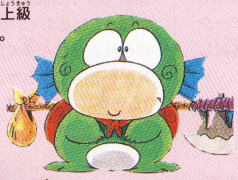

トキア
天候魔法という、特殊な魔法の使い手。弓の名手でもあり、立派な戦力になる。


ガロウ
体力があり、攻撃力も素早さも文句なし。ただし魔法に弱く、防御力も低い。


クピクピ
回復魔法が得意。魔法に対する耐性も高く、ステータス異常にならない。

キラー
スピーディーな動きで必殺の一撃を繰り出す。アイテムを盗むという特技を持っている。

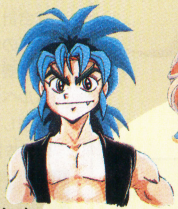

バブ
菌魔法という特殊な魔法の使い手。戦闘能力も高く、魔法の耐性も高い。

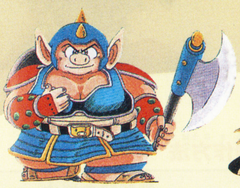

ポヨン
攻撃力も高く、魔法の腕も確か。とても珍しい体感魔法を使える唯一のキャラクター。

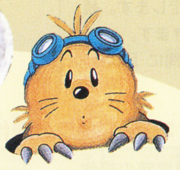
マギー
伝説の魔法使いだが、ほとんどの魔法を忘れている。攻撃力、防御力は低め。

Bすけっと

「すけっと」コマンドで呼び出す助っ人です。冒険中、彼らと出会わなければ力を借りることはできません。

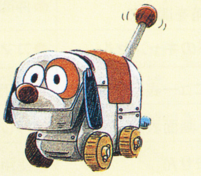

クイック
自力では昇れない急斜面などで呼び出すと、ロープをつけて登れるようにしてくれる。

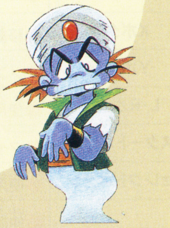

ピッギー
行く手をさえぎる大きな岩があったとき、それを取り除いてくれる。


プー
マップ上を移動中に呼び出すと、最後に立ち寄った町に連れていってくれる。

ゲンジ
海や湖で何かを釣りたいとき呼び出すと、ゲンジに操作が移り、釣りができる。

ミャン
メンバーが入れないような小さな穴に入りたいとき、ミャンに操作が移り、探索できる。

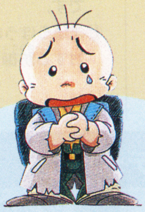

ポチ
埋めて隠してある宝物をかぎ当てることができる。呼び出すと、ポチに操作が移る。


ドロン
ダンジョンの壁をすり抜ける事ができ、ダンジョンの探索ができる。呼び出すと操作がドロンに移る。

Cすけっと

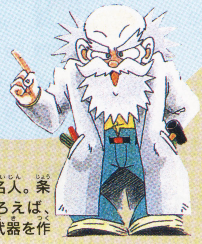
お店では売っていないアイテムを作ってくれます。力を借りたいときは、出会った町に行ってみましょう。

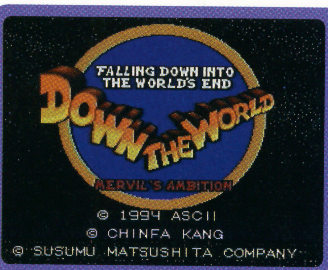
アロエス
薬調合の名人で、あるアイテムを持っていくと、とても珍しい薬を作ってくれる。


ピープー
大発明家ディープ博士の助手。博士には内緒で秘密の発明をしているらしい。

ウロ
冒険の途中にかれのテントがあれば、そこに泊まってHP、MPの回復ができる。

ラバン
刀鍛冶の名人。条件さえそろえば、超強力な武器を作ってくれる。


ディープ
大発明家と言われている男。研究所に行けば、彼の発明でしか手に入れられないアイテムを作ってくれる。



ダウン・ザ・ワールド

アスキー｜●商品番号 118931●書き換え価格：1000円

このゲームはシナリオに康珍化、キャラクターデザインに松下進氏を迎え、6年間の構想期間を経て制作された、壮大な御伽話です。システムとして、主人公はプレイヤーに話し掛けながら物語は進んでいきます。

Fブロック4
Bブロック4

ゲームの説明

［ストーリー］

青い涙の騎士ガラに頼まれて、異世界へと旅立つ勇者。その使命は、すべての命の源である「サーラ姫」の胸にささったトゲを抜くこと。トゲが抜けないと、サーラ姫が死んでしまい、あらゆる生命が滅びてしまうというのです。

プレイヤーは勇者となって、TV画面の向こうにいるガラたちとともに、サーラ姫を救うべく奮闘することになります。

［ゲームスタート］

タイトル画面でスタートボタンを押すとロード画面に切り替わります。初めて遊ぶ場合は「はじめから」、セーブデータがある場合は、遊びたいデータを選択してください。

［戦闘システム］

●戦闘の手順

戦闘は9×9のエリア内で行われます。この中をキャラクターたちが各自の判断でもって動きまり、敵と闘います。

戦闘が始まったら、プレイヤーはまず6つのフォーメーションから1つを選びます。キャラクターの位置が全てそれでよければ「そのまま」を、一人ずつ位置を調整する場合には「へんこう」を選んでください。点滅しているキャラクターを十字ボタンで動かし、決定します。続いて戦闘コマンドも変更できます。

「いいですか？」という質問に「はい」と答えると、戦闘開始です。

●戦闘への介入

戦況はリアルタイムに行われています。体力が少なくなったりステータス異常を起こしたキャラクターが戦闘不能にならないよう、戦闘に介入する必要があります。

十字ボタンの左右で指示を与えたいキャラクターを選択し、Aボタンを押します。ステータス・ウィンドウの名前の部分が「WAIT」に変わり、その仲間の順番になったらコマンドが表示されます。

●戦闘の終了

敵は必ずボス＋ザコの組み合わせで出現します。たとえザコが残っていても、ボスを倒せば仲間たちの勝利で戦闘は終了し、経験値がもらえます。ただし、お金は各自が持っているので、ザコを全滅させた方が、得られるお金が多くなります。また、ザコ敵を全部倒してからボスを倒すと、経験値は15％増しになります。

テクノ派は
毎ターン「攻撃」やら「防御」やらを繰り返す戦闘なんざ、七面倒くさくてやってられないというオートな人募集！
P144へワープ

コントローラの操作方法

コントローラ	通常時の操作	戦闘時の操作
Aボタン	●コマンドの決定 ●人と会話する ●扉や宝箱を開ける	●コマンドの決定 ●仲間を選んで押すと戦闘に介入
Bボタン	●コマンドのキャンセル	●コマンドのキャンセル
Xボタン	●移動メニュー表示	●使用しません
Yボタン	●メニュー画面表示	●押し続けると逃亡を試みる
L・Rボタン	●使用しません	●使用しません
スタートボタン	●タイトル画面で使用	●使用しません
セレクトボタン	●使用しません	●使用しません
十字ボタン	●仲間の移動 ●コマンドカーソルの移動	●指示を与える仲間の選択 ●コマンドカーソルの移動 ●魔法をかける相手や場所の指定

画面の見方

メニュー画面について

通常時にYボタンで開くメニューには次のようなものがあります。

●回復
呪文を使用して、仲間のステータス異常、あるいは体力を回復させることができます。

●アイテム
持っているアイテムを使ったり、捨てたりします。

●そうび
武器や防具を装備したり、外したりします。

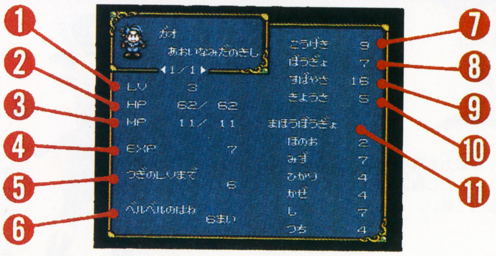
●セーブ
それまでの状況をセーブできます。

●サーラのこと
命のつぼみの国の物語（冒険過程を含む）を読むことができます。

●フォーメーション
フォーメーションをあらかじめ自分で作っておき、登録することができます。

●ステータス
キャラクターたちのステータスを表示します。

ステータス画面の見方



①LV/キャラクターのレベルです。
②HP/キャラクターの体力です。
③MP/キャラクターの魔力です。
④EXP/モンスターを倒して得た経験値の総合計です。
⑤つぎのLVまで/次のレベルに上がるために必要な験値です。
⑥ベルベルのはね/ガオの戦闘不能状態を回復してくれる妖精ベルベルの羽根の残り枚数です。
⑦こうげき/キャラクターの攻撃力です。
⑧ぼうぎょ/キャラクターの防御力です。
⑨すばやさ/キャラクターの素早さです。
⑩きようさ/戦闘中、どの程度の確率でモンスターに致命傷を与えられるかの値です。
⑪まほうぼうぎょ/それぞれの属性魔法に対する防御力です。

アイテム紹介

【ジーバのウロコ】HPを少し回復させます。	【グリの根】すべての状態異常を回復させます。
【ジーバのヒゲ】HPをかなり回復させます。	【ペパリルの実】戦闘不能を回復させます。
【ジーバのシッポ】HPを完全に回復させます。	【始まりのリンゴ】ベルベルの羽を1枚補充します。
【魔女のワイン】MPを少し回復させます。	【サーラのリンゴ】ベルベルの羽を完全に補充します。
【魔女のパン】MPをかなり回復させます。	【言葉の粉】妖術で変身した人と会話できます。
【魔女のタマネギ】MPを完全に回復させます。	【もとのもくあみ】魚に転生した人を元に戻します。
【グリの芽】マヒ以外の状態異常を回復させます。	

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社アスキー TEL 03-5433-7150 ⓒ1994 C.Kang/Susumu Matsushita/ASCII Corp.

ダウン・ザ・ワールド お楽しみガイド

フォーメーションバトルが楽しい!!

このゲームは、キャラクターデザインに松下進を起用したことでも話題になったアスキーの本格RPG。おとぎ話風の世界を舞台に、青い涙の騎士ガラや妖精のベルベル、賢者バララートなどの仲間とともに旅をする。

面白いのは、ガラが画面の向こうにいるプレイヤーに向かって話しかけてくるところ。移動や戦闘は、ほとんどオートで行うんだけど、移動が終了したら「着いたよ」と言ってくれるし、宿屋の主人に話しかけると、「泊まるの？」とガラが問いかけてくる。なにせプレイヤーは、「愛をココロに持つ国」の勇者。画面のこっち側から、ガラたちの行動を見守る存在。なんとなく、本当にTV画面の向こうにガラたちが生きているような気分になってくる。

シナリオ自体はわりと単純で、行ったり来たりも仲間が自動的にやってくれる。戦闘が面倒な人でも、純粋にストーリーを楽しめるよう配慮されているんだ。もちろん、フォーメーションバトルの採用で、戦闘大好きのプレイヤーも、じっくり戦術を考えられるぞ！

ガラは画面に向かって話しかけてくる。

プレイの決め手

勝敗のカギを握る戦闘コマンド

戦闘中、キャラクターたちはプレイヤーが指示した動きを見せます。適切な指示が出せるよう、ここで戦闘コマンドの内容をしっかり覚えておきましょう。

◀戦闘コマンドの内容をしっかり理解して、少しでも有利な展開へ持ち込もう！

移動メニュー

このゲームには、通常の移動の他に、楽に移動できる方法が3種類用意されています。これらの移動方法は、Xボタンの移動メニューで選択できます。

●目的地移動

目的地を指定すると、自動的に歩いていきます。ただし、一度行ったことのある場所に限ります。「ガラのまち」の「やどや」のように、こまかく指定できます。途中で気が変わったり、街で人にひっかかったときなどには、Bボタンでキャンセルできます。

●方向移動

十字ボタンを押した方向に、自動的に歩きます。ボタンを離していても歩き続けます。Bボタンで通常移動に戻ります。

●壁沿い移動

壁や海、山など、移動できない場所に沿って移動します。洞窟などで道に迷ったときなどに使うと便利です。また、隠し通路の発見にも役立ちます。Bボタンで通常移動に戻ります。

たたかえ	最も近くにいるモンスターと戦います。ザコを一掃させたいときなどにこの指示を出すといいでしょう。
そっこう	ザコモンスターには目もくれず、多少のダメージを食らってもボスモンスターのところへ向かってゆきます。
まわりこめ	ボスを側面から攻められるように進んで行きます。直線的に動こうとするので、コントロールはしやすいでしょう。
よけていけ	ザコに当たらないように避けながら、ボスのもとへ向かいます。しかし、戦闘が長びいてしまうことがあります。
ボスモンスターをねらえ	ボスと同軸線上に並ぶように進みます。ボスを魔法で倒したいときなどはもってこいです。
ザコモンスターをねらえ	戦闘中の仲間を援護するように進みます。ボスと戦闘中の仲間を助けるのに有効なコマンドです。
はなれるな	一番近い仲間に近づいていこうとします。単独行動で一斉攻撃を受けるのを避けるのに有効です。
にげまわれ	モンスターから離れるように動きます。HPが少なくなったなど、モンスターと闘わせたくない時に有効です。
むかえうて	その場に停止します。ただしモンスターが隣接している場合は攻撃を行います。相手の動きを見るときに有効。

青い涙の騎士　ガオ

サーラ姫がマムラン王に授けた10つぶの涙の、最後のひとつぶ。騎士の中でもいちばんの臆病者だった。

妖精　ベルベル

ガオと行動をともにする妖精。6枚の羽は、戦闘不能になったガオを回復させるという効果を持つ。

全魔法リスト

回復魔法		攻撃魔法	
グリンゴ	仲間1人のHPを回復	カリンガ	火の玉を投げつけ敵にダメージ
グリンパッパ	仲間1人のステータス異常を治療	エクスカリンガ	炎の爆発で3×3エリアのキャラにダメージ
ペパリルクーラ	戦闘不能の仲間1人を回復	ザバンサ	津波で全員にダメージ
補助魔法		アスリン	氷の弾で敵にダメージ
ファイモス	仲間全員の攻撃力アップ	アスリンギザ	氷の爆発で3×3エリアのキャラにダメージ
ネムリン	3×3エリアのキャラを眠らせる	ムーンバリ	雷撃で敵1体をマヒ
クリスタリア	仲間全員の防御力アップ	ギャラドゥーン	雷撃で軌道上のキャラにダメージ
レムリア	3×3のエリアのキャラを沈黙させる	バララッティ	竜巻を移動させ当たったキャラにダメージ
		ガデス	死の弾を投げ当たったものを戦闘不能に

トルネコの大冒険不思議のダンジョン

チュンソフト●商品番号　133515●書き換え価格：1000円

「1000回遊べるRPG」のキャッチ通り、手軽で、繰り返し遊べる新タイプRPG。おなじみの武器商人トルネコが世界一の商人を目指し、入る度に形の変わる、手強い「不思議のダンジョン」へ宝探しの旅に出る。

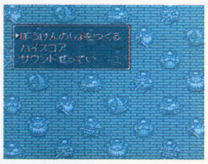
Fブロック3　Bブロック4

ゲームの説明

カセットをスーパーファミコン本体に差し込み、電源スイッチをオンにして下さい。洞窟にチャレンジする前に、「冒険の書」を作ることから始めます。

[冒険の書を作る]

スイッチオンしてしばらくは、トルネコの物語が紙芝居風に繰り広げられます。一通り読んだら、コントローラーのいずれかのボタンを押して下さい。すると、冒険の書を作るための画面になります。初めて遊ぶ場合は、下のようなメニュー画面が表示されます。十字ボタンの上下で▶を動かし、「ぼうけんのしょをつくる」に▶を合わせてAボタンを押して下さい。すると冒険の書1～3の内容が表示されます。初めての場合は、1～3すべての冒険の書が空いた状態になっているので、どれかを選んでAボタンを押して下さい。そうすれば、トルネコ一家がちょうど村に着いた場面になります。妻のネネや息子のポポロも目当ての村に着いてほっとした様子です。そしてポポロが、村の名前を聞いてきます。

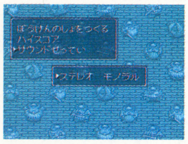


[名前の入力]

村の名前は下のような名前入力画面で入力します。十字ボタンで▶を動かし、文字を選びましょう。入力できる文字は4文字。ひらがなの他、カタカナも使えます。「おわる」を選んでボタンを押すと村の名前が決定し、冒険の書に記録されます。

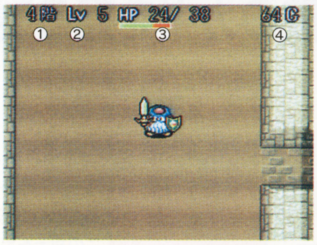
[サウンド設定]

メニュー画面で「サウンドせってい」を選ぶと、サウンドのステレオ／モノラルの切り換えができます。このソフトはステレオでサウンドが楽しめるようになっていますが、モノラル（スピーカーが一つしかないタイプ）のテレビなどでプレイするときは「モノラル」を選びましょう。この設定は次に切り換え操作をするまで、そのまま維持されます。



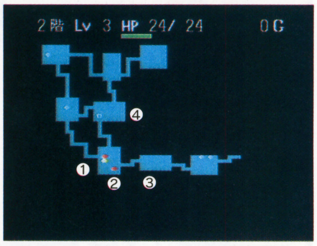
画面の見方

メイン画面の見方



①フロア　現在トルネコのいる階を表します。表示は地下1階を示す。
②レベル　敵を倒し、経験を積むことによって上がっていきます。
③HP　トルネコの体力です。最大HPと現在のHPが示されています。横のゲージの緑色の部分が現在のHPを示します。
④ゴールド　現在、トルネコが持っているお金です。

マップの見方



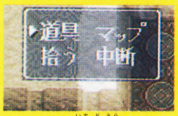
現在トルネコのいるフロア全体を表示します。入ったことのある部屋や通路を表示し、モンスター、アイテムなどを点で表示しています。①黄色の点滅…トルネコの位置　②赤い点…モンスター　③水色の点…アイテム　④水色のマス…階段　トルネコ以外は、メイン画面で発見するまで表示されません。また、階段とアイテムは、一度発見すれば他の部屋へ移動した後もマップで表示されます。しかしモンスターは、トルネコが見える範囲でしか表示されません。

ウインドウを出してみよう

Xボタンを押すと、ウインドウと呼ばれる窓が画面に表示されます。拾ったアイテムを見たいときや、使いたいときに押して下さい。

[ベースウインドウ]

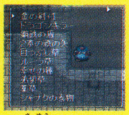
トルネコの行動を選択するウインドウです。十字ボタンで▶を動かし、Aボタンを押すとそのコマンドを選んだことになります。



▶道具　アイテム一覧ウインドウが新たに表示され、アイテムを使うことができます。
▶マップ　一度選ぶと、メイン画面にマップが半透明で重なるように表示されます。もう一度選ぶとマップは消え、メイン画面のみの表示となります。一度決めればゲームオーバー後もそのままの設定となります。▶拾う　いったんアイテムの上に乗ったとき、それを拾うコマンドです。また、階段の上でベースウインドウを開くと「階段」というコマンドに変化します。
▶中断　ゲームを一時中断する際に選びます。スイッチを切っても、次にプレイするときには同じ場所からゲームを再開することができます。もちろんレベルやアイテムもそのままです。

[アイテム一覧ウインドウ]

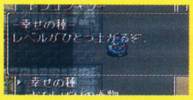
トルネコが現在持っているすべてのアイテムを見られます。10個以上アイテムを持っている場合2枚のリストに分けて表示されるので、十字ボタンの左右でアイテム一覧の1、2ページの表示切り換えをして下さい。また、この表示中にYボタンを押すとアイテムの整頓ができます。アイテムは最高20個まで持つことができます。



[コマンドウインドウ]

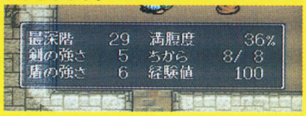
アイテムを選ぶと、隣にコマンドウインドウが表示されます。アイテムをどうしたいのかを表示するウインドウです。
▶装備　武器や盾を身に着けます。また、ここのコマンドは選んだアイテムによって、食料→食べる、薬→飲む、巻物→読む、杖→振るというように自動的に変化します。身に着けた武器や盾などには、アイテム一覧

の名前の先頭にEが表示されます。また、すでに身に着けているアイテムを選んだ場合は「はずす」に変化します。▶投げる　選んだアイテムを、トルネコが向いている方向に投げます。中にはモンスターに当てることでダメージを与えられるアイテムもあります。また、矢を選ぶと「うつ」に変化し、装備していない矢でも打つことができます。▶置く　選んだアイテムを足下に置きます。持ち物がいっぱいになったときや、いらないアイテムを捨てるときに使います。▶名前　アイテムに名前をつけることができます。正体不明のアイテムを選んだときに出ます。▶説明　アイテムの使い方が分からないときに選択してみましょう。正体が分かっているアイテムの場合のみ、アイテムの特徴や効果などが表示されます。



[ステイタスウインドウ]

トルネコの現在の状況を示します。時々、トルネコの「ちから」や腹減り具合をチェックしましょう。



●最深階…この冒険の書で行ったことのある、一番深い階数。●剣の強さ…装備している武器の強さの値。●盾の強さ…装備している盾の強さの値。●満腹度…お腹の減り具合。動き回るにつれ、次第に減っていきます。0％になると、一歩進むごとにHPが1ずつ減ります。●ちから…最大値と現在の値が表示されます。●経験値…トルネコの現在の経験値。

オヤジ派
トルネコは世界一の武器商人を目指す野望派オヤジの典型。キミもトルネコを目指す？　それならまず、太ることから…。
P214へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社チュンソフト　TEL03-5272-5155　©CHUN SOFT

Mr.メモリの

トルネコの大冒険 不思議のダンジョン お楽しみガイド

知ってて損はないお役立ちガイド

「不思議のダンジョン」で「しあわせの箱」を持ち帰ってそれでおしまい……じゃないぞ！　実はダンジョンがもうひとつ隠されているのだ。

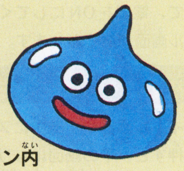
「不思議のダンジョン」で「しあわせの箱」を持ち帰ると、冒険の書に音符のマークがつく。このマークがついた冒険の書でゲームを始め、まずは「しあわせの箱」が置いてある場所まで連れて行こう。そして箱のフタを開けたままダンジョンへ入ってみよう。一見、何ら変わりのない、いつものダンジョンだけど、落ちているアイテムは名前がわからなくなっているのだ！　そう、そこは「もっと不思議のダンジョン」と呼ばれる最高に歯ごたえのあるダンジョン。おまけに、それまでのダンジョンでは登場しなかったアイテムがたくさん出てくるんだ。

他にエンディングで温泉を掘り当てた後に、「不思議～」か「もっと～」のダンジョン内で「奇妙な箱」を見つけると立派な温泉場ができる……などなど、このソフトには遊ぶたびに新鮮さを感じさせてくれる仕掛けが盛りだくさんなのだ！

「ちょっと～」で20回失敗後、強力な武器を貸してくれる

プレイの決め手

ダンジョンでの冒険をマスター!!



トルネコの動きを覚えよう

トルネコの基本的な動きです。工夫次第で、もっと深くもぐれたり戦いを有利に進めることができます。

●トルネコの移動

トルネコを移動させたり、体の向きをかえるのに使います

十字ボタン

●その場で体の向きをかえる

一歩も進まず、その場で体の向きだけをかえることができます

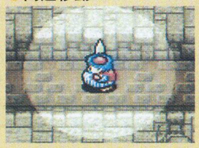
Yボタン+十字ボタン

●斜め歩き

これを押しながら十字ボタンを押すと、斜め方向にしか進みません。Yボタンも同時に使うと、その場で斜め方向だけに体の向きをかえられます

Rボタン

●高速移動



十字ボタンとあわせて押すと、通常の歩くスピードよりもっと早く移動できます

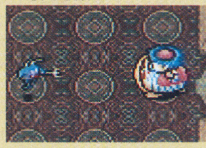
Bボタン+十字ボタン

●剣や素手で攻撃

体の向いている方に剣（腕）を振って攻撃します。地面に罠がないかを調べる事もできます。Bボタンとあわせて押すと休憩となり、その場でHPを回復できます

Aボタン

●弓矢を放つ



矢を装備している時、それを打つことができます

Lボタン

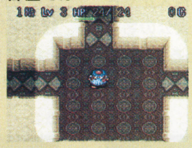
ゆっくり進んでみよう

では実際にダンジョンの中を歩いてみましょう。ダンジョン内は薄暗く、自分の周りしか見えません。不意に敵が現れるかもしれないので、用心深くゆっくり歩きましょう。

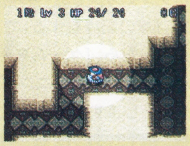
❶ 部屋と通路

ダンジョンに入ると、最初トルネコは1つの部屋の中にいます。延びている通路を歩いて探検しましょう。部屋にいるときは部屋全体を見渡せるけど、通路では自分の周りしか見えません。モンスターが近寄っても側に来るまで分かりません。

部屋では……



通路では…



❷ アイテムが落ちていた

部屋には、アイテムが落ちていることがあります。トルネコをその上に立たせると、アイテムを手に入れることができます。しかし持てるアイテムには限りがあるので、アイテムがいっぱいの場合どれかを使うか捨てるなどしなくてはいけません。

拾ってみよう

落ちている主なアイテム

❸ モンスターが現れた

モンスターは部屋、通路に関わらず出現します。近くに寄ってきたら、体を敵の方へ向けてAボタンを押して攻撃して下さい。一度で倒れない場合は、何度でも攻撃して相手をやっつけましょう。

●HPの回復は●

モンスターの攻撃などによってHPが減った場合、歩く・剣を振るまたはA＋Bボタンで休憩・薬草を飲む、どれかの方法でトルネコのHPをいっぱいに戻しましょう。

❹ 階段があった

そのフロアを充分に探検してから降りましょう。一度下の階へ降りると、もとのフロアには戻れないので御用心。

次の階へ！

うまくいくとはかぎらない

敵との戦いでトルネコの力が尽きて、倒されることもあります。一回のチャレンジでクリアできるほど楽ではありません。トルネコのお店が大きくなるのを励みに、再びチャレンジしましょう。

[HPが0になると…]

敵にやられたり、腹ペコで歩き続けてHPが0になると、トルネコは力つき、倒れてしまいます。気がつくとトルネコは地上に戻っていますが、ダンジョン内で持っていたアイテムはすべてなくなり、お金も半分に減ってしまいます。再び冒険にチャレンジする場合、トルネコのレベルは1から始まります。

[生きて地上に帰ったら…]

「不思議のダンジョン」では、「リレミトの巻物」が登場します。これを使うと、ダンジョン内から無事に地上に帰ることができます。この場合持っていたアイテムやお金は、すべて家に持ち帰ることができます。ただし、地上に戻れば必ずトルネコのレベルは1に戻ります。店では、いろいろな人と会話ができます。人と話すときやドアを開けるときはAボタンを押して下さい。

[トルネコの店がおおきくなるぞ]

「不思議のダンジョン」に通うようになってからは、トルネコがダンジョンから持ち帰ったお金をネネが貯金をしてくれます。何度も冒険を繰り返すことによって沢山のお金が貯まると、トルネコのお店が少しずつ大きくなっていきます。お店が大きくなれば倉庫ができ、トルネコが持ち帰ったアイテムを保管できるようになります。そしてその中から、いくつかを次の冒険のときに持ち出せるようになれます。

冒険わくわくロールプレイング系

トルネコの大冒険 不思議のダンジョン

チュンソフト

商品番号 SHVC-TQ 133515

●書き換え価格：1000円

ブレスオブファイアII

カプコン｜●商品番号 469386●書き換え価格：1000円

カプコンが放つ、オリジナルロールプレイング「ブレスオブファイア」シリーズ第２弾。168通りもの組み合わせが可能な合体システムや、村づくり、釣り等様々なシステムが満載です。

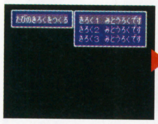
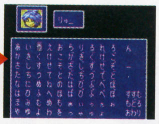
Fブロック5
Bブロック4

ゲームの説明

カセットをスーパーファミコンにセットして、電源をONにしてください。タイトル画面があらわれます。

初めてゲームをする場合

タイトル画面やデモ中にスタートボタンを押すと、下の画面になります。初めてゲームをする場合は、「旅の記録を作る」を選び、十字キーとAボタンで名前を入力してください。ここでは、セレクトボタンでカタカナへの切り換えができます。「旅の記録を作る」で主人公の名前を入力したら、「ゲームを始める」を選んでください。オープニングからゲームがスタートします。

前回の続きでゲームをする場合

「ゲームを始める」を選び、前回セーブした旅の記録を選んでAボタンを押してください。前回の続きが始まります。

ゲームの終わり方

ゲームを記録したいときは、村や町にある「教会」か「竜神のほこら」に行ってください。「教会」では神父さんに、「竜神のほこら」では竜神のほこらに話し掛ければ、ゲームの経過を記録できます。ゲームを終了したいときは、「ゲームを終了する」を選んでから、リセットボタンを押さずに電源を切りましょう。

教会

竜神のほこら

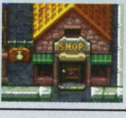
町や城について

世界のあちこちに町や城があります。町や城では、冒険の情報をくれる人や、武器屋、道具屋などがあります。

また、昼だけではなく、夜にもこれらの町や城を訪れてみましょう。昼とは何か違ったことが起こるかも……。

武器屋
剣や弓等の武器と、鎧や盾等の防具を売っています。

宿屋
一晩泊まれば、HP、AP、ステータス異常が回復します。



道具屋
薬草や毒消しなどの便利なアイテムを売っています。

エバ教会
ゲームの記録のほか、悩み事の相談に乗ってくれます。

※預かり屋について
預かり屋は道具屋の中にある施設です。持ち切れないアイテムやお金を預かってもらうことが可能です。

竜神のほこら
ゲームの記録のほか、メンバーの入れ替えも可能です。

リーダー派
↓
俺の前を歩くな～ッ！ なんてことばかり言ってるから、いまだに「釣り」しかやったことのない奴…。
↓
P168へワープ

画面の見方

メニュー画面

●地名・国名表示
●所持ゼニー
●モンスターメーター
●パーティの状態表示
●隊形表示

メニュー時のコマンド

●道具：道具を使ったり、捨てたり整頓したりできます。
●特能：キャラクターの特殊能力を表示・使用できます。
●装備：武器、鎧、盾、兜などを装備させます。
●ステイタス：能力・状態を表示します(右の表を参照)。
●隊形：パーティの陣形替えや並び替えを行います。
●オプション：ゲームの環境を好みに応じて変えます。

ステイタスの見方	
LV	経験レベル
ドラゴンズ・ティア	キャラクターのあなたへの共感度
HP	ヒットポイント(体力)
AP	アビリティーポイント(特殊能力用)
EXP	経験値
強さ	攻撃力に影響
スタミナ	防御力に影響
素早さ	攻撃の順番に影響
賢さ	魔法の成功
運の強さ	さまざまなことに影響
攻撃力	武器による攻撃の力
防御力	物理攻撃を防ぐ力
行動力	素早さ－防具の重さ
調子	悪いと何をやってもうまくいかないかも…
根性	これがあれば戦闘不能になっても再び立ち上がる

戦闘画面

●敵キャラクター
●パーティキャラクター
●パーティの状態
※「たたかう」を選ぶと敵の名前・体力が表示されます

戦闘の終了条件

敵を全滅させると戦闘は勝利となり、敵の強さに応じた経験値とゼニーが手に入ります。さらに、まれにアイテムが手に入ることもあります。逆に味方が全滅すると敗北で、所持金が半分になり、一番最近セーブした場所に戻されます。

戦闘時のコマンド

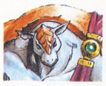
●たたかう：装備している武器で敵を攻撃します。
●とくぎ：キャラクターの特技を使用します。
●とくのう：キャラクターの特殊能力を使います。
●アイテム：アイテム使用、装備の変更等を行います。
●とつげき：全員が通常攻撃をし続けます(Bで解除)。
●てったい：戦闘から逃げます。
●じんけい：陣形を変えます。
●ぼうぎょ：防御に専念し、ダメージを半減します。
※コマンドは右の表のように選択します。

戦闘コマンドの選択方法	
たたかう とくぎ とくのう アイテム	十字ボタン上
とつげき	十字ボタン左
てったい	十字ボタン右
じんけい	Lボタン
ぼうぎょ	Rボタン

キャラクター紹介

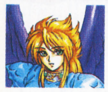
リュウ 竜の一族
身長：167cm
体重：57kg
5月1日生まれ・16歳
本作の主人公。剣の得意な、典型的な戦士タイプのキャラ。ある事件をきっかけに天涯孤独の身に…。
特技：きあい　特殊能力：変身ドラゴン

ボッシュ 野馳り
身長：156cm
体重：60kg
12月16日生まれ・15歳
主人公とは10年来の付き合い。リュウと同じく天涯孤独だが、性格は陽気で、常に人生を楽しんでいる。
特技：ねらう　特殊能力：回復魔法

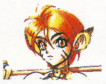


ランド 甲殻族
身長：218cm
体重：140kg
3月14日生まれ・31歳
巨大な体、固い殻を持つ。若い時に村を飛び出して以来、多くの危険を乗り越えてきた天性の冒険者。
特技：きつけ　特殊能力：回復魔法

タペタ 匍匐族
身長：160cm
体重：88kg
3月3日生まれ・17歳
匍匐族の王子。ナルシストでおしゃべりでキザだが憎めない。本名はエカル＝ホッパ＝ド＝ペ＝タペタ。
特技：つきつき　特殊能力：不明



ニーナ 飛翼族
身長：160cm
体重：34kg(骨格が軽いため)
10月9日生まれ・17歳
ウィンディア王国の第1王女。しかし背中に生えた不吉な黒い翼のために、人々から忌み避けられていた…。
特技：きりょく　特殊能力：攻撃魔法



リンプー 虎人
身長：154cm
体重：42kg
4月19日生まれ・15歳
生まれながらの戦いの天才。希少な種族虎人の末裔としての生い立ちが、彼女を戦いへと駆り立てる。
特技：さそう　特殊能力：一発魔法

ステン 高山族
身長：169cm
体重：60kg
7月15日生まれ・19歳
東方の高地民族ハイランダーの出身。近衛兵団に所属していたが、ある理由から除隊となってしまい…。
特技：しにまね　特殊能力：炎、爆裂の魔法

アスパー 草の人
身長：181cm
体重：58kg
2月2日生まれ・111歳(人間で言えば16歳)
世界でもっとも長命な種族「草の人」の若者。自分の存在理由に対する答えを探して旅している。
特技：しぜん　特殊能力：補助魔法

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社カプコン　TEL06-946-3099

©CAPCOM 1993, 1994. ALL RIGHTS RESERVED.

Mr.メモリの ブレスオブファイアII お楽しみガイド

“遊び”ゴコロ満載！ だから楽しい『ブレスII』

『ブレスオブファイアII』は、アクションゲームで有名なカプコンのRPGシリーズ第2弾。フィールド画面や戦闘システムなど、基本的な部分で非常にオーソドックス、かつ丁寧な作りになっているので、RPGの初心者から何本もクリアしてきたというツワモノまで、幅広いユーザーに受け入れられるハズ。

ただし、『ブレスII』が普通のRPGで終わらないところは、共同体や合体システムなど、各プレイヤーがカスタム気分で遊べる仕様が散りばめられている点だ。合体では、なんと168通りの組み合わせが存在。これに共同体の育て方を加えれば、世界中のどこにも同じデータは存在しないわけ。さらに、各キャラの“遊び”もいい感じ。特に釣りや狩りはそれ自体ミニゲームとしても良くできていて、ストーリーの本筋からしばし外れて、思わずハマってしまった人も少なくないのでは。…というように、文字どおり“遊び”ゴコロ満載の『ブレスII』。このゲームで、まさに「キミだけの」冒険を体験してみない？

オーソドックスだけど丁寧。しかも細かい部分に遊びが

プレイの決め手

合体、遊び、共同体について

コントローラの操作

●スタートボタン
ゲームスタート。

●セレクトボタン
世界マップの参照。

●十字キー
カーソルの移動／キャラクターの移動。

●Lボタン
パーティの順番替え／戦闘中「じんけい」の選択。

●Rボタン
パーティの順番替え／戦闘中「ぼうぎょ」の選択。

●Aボタン
決定／人と話す／宝箱を開ける。

●Bボタン
キャンセル／前の画面に戻る。

●Xボタン
メニュー画面の参照／戦闘中HP、AP、状態を表示。

●Yボタン
戦闘のプレイヤーの遊びを実行。

ドラゴンズ・ティアとは？

ドラゴン形の宝石。色で相手の心を知ることができます。

黒	殺意	黄緑	共鳴・共感
赤黒	敵意	エメラルドグリーン	好意・協力
赤	不審・疑心	水色	忠誠
橙	中立	虹色	運命
黄	親切・理解		

合体について

キャラクターをレベルアップで強くする以外に、合体という方法でその能力を飛躍的にアップさせることができます。

このゲームで言う「合体」は、次の2点によって特徴づけされています。①全てのキャラが合体を行える。②合体はシャーマンと行い、最大2人のシャーマンと合体できる。

合体とは何か

世界に散らばる伝説の巫女シャーマン。彼女らは、他人の精神と同調することにより、その肉体をも同調させることができます。シャーマンと合体することに成功したキャラクターは、シャーマンの精神と力を得られるため、合体中の能力は2人の力を合わせたものとなります。

シャーマンについて

シャーマンは全世界に6人います。それぞれ属性も能力アップ量も異なります。

●属性
6人のシャーマンの属性は、火、水、風、土、魔、聖となっています。各キャラとの相性の善し悪しも存在します。

●シャーマン2人との合体
最大2人のシャーマンと合体できます。1人と合体するより、2人のほうがより多くの変化があるかもしれません。

●合体を行う場所
共同体の合体小屋で行います。

●合体の結果
合体結果は3種類です。「失敗」は、組み合わせが悪く合体不可能ということです。「能力アップ」はシャーマンの属性に応じて能力がアップします。「姿が変化」は、キャラの姿が変化し、能力の飛躍的なアップ、特技の変化などが起こります。

●合体の解除
合体の解除は合体の時と同じく、共同体の合体小屋で行います。また、アイテム「かいじょだま」でも解除が可能です。

共同体について

リュウたち8人のアジトとなる場所。それが共同体です。

共同体はリュウたちの所有する町のようなものです。ゲームがある程度進行したところであらわれ、大工さんによって発展していきます。共同体を発展させることができる大工さんは、この世界に3人おり、3人のうち誰を選ぶのかによって、できあがる町が異なります。あなたの好みで選びましょう。

共同体の住人

共同体が発展すると空きの建物が増えてきます。そこには、世界各地からさまざまな住人を連れてくることができます（右を参照）。この他にもいろいろな職業の人がいますから、自分だけの共同体を作ることができます。

こんな住人がいる	
武器屋	珍しい武器を売ってくれます
道具屋	貴重なアイテムを売ってくれます
占い師	旅の行く末を占ってくれます
魔法屋	失われた古代魔法を教えてくれます
遊戯屋	ビルメダルがあればゲームができます

“遊び”について

主人公のリュウを含めた8人のキャラクターはみんな、固有の遊びを持っています。以下にその遊びを紹介します。

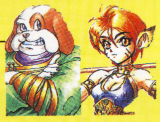
釣り
リュウ

竿とえさをお店で買い、戦闘後に現れる漁場に向かって、主人公を先頭にしてAボタンを押してください。

●釣りの仕方
竿とエサを装備したら、上部のパワーメーターを見ながらキャスティングしてください。エサをAボタンで動かし、魚が食いついたら引き寄せましょう。
〈操作方法〉Aボタン：キャスト・エサを動かす・魚を引き寄せる／Bボタン：エサを巻き戻す

●釣りの成功
釣った魚はアイテムとして使用したり、他の者と調合して新たなアイテムにすることもできます。また、まれに宝箱が釣れることもあります。

狩り
ボッシュ／リンプー



狩りはボッシュとリンプーの遊びです。戦闘後、たまに出現するガサガサした草むらに入ってください。

●狩りの仕方
リンプーなら杖、ボッシュなら弓を使ってYボタンで動物を攻撃。一定ダメージを与えるとしとめることができます。

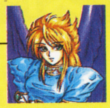
●狩りのテクニック
〈動きを読む〉動物はあるパターンに基づいて動いているので、先読みしましょう。
〈物陰に隠れる〉動物には視界があります。岩や木に隠れて近づけば…。

●狩りの成功
しとめた動物は魚と同様、アイテムとして使ったり調合したりできます。

スピンダッシュ
ランド

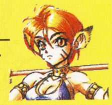
フィールド上でランドを先頭にし、Yボタンを押せば、敵に遭わず、しかも移動速度2倍で移動することができます。

空中浮遊
ニーナ



ニーナが先頭にいると、落とし穴などのトラップに引っかかりません。引っかかっても引っ張り上げてくれます。

ぼうなぐり
リンプー



ダンジョン等で岩が行く手をふさいでいても、リンプーを先頭にしてYボタンを押せば、岩を砕くことができます。

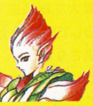
腕伸ばし
ステン

ステンを先頭にしてYボタンを押すと、腕を伸ばすことができます。いつもは渡れない崖もこれで渡れます。

カエル変化
タペタ

フィールドでタペタを先頭にしてYボタンを押すと、カエルに変化します。段差・崖を飛び越し、川も泳げます。

森林歩行
アスパー



フィールドでアスパーを先頭にしていると、普段は通れない森の中を通ることができるようになります。

ヘラクレスの栄光Ⅲ 神々の沈黙

データイースト ●商品番号 232925●書き換え価格：1000円

一切の記憶を失った主人公は、自分自身を求めての旅に出る。しだいに解き明かされていく意外な事実。仲間たちとの冒険はこの世界の神々までをも動かしていく。感動のラストが話題のシリーズ第3弾。

Fブロック②
Bブロック④

ゲームの説明

この『ヘラクレスの栄光Ⅲ』の舞台は、古のギリシア。記憶を失った若者が旅を続けるうちに色々な人と出会い、様々なことに直面しながら自分を探す姿を描いた壮大なRPGです。

[冒険の開始]

タイトル画面でスタートボタンを押すと、旅の記録を選ぶ画面になります。初めてプレイする場合は、ここで「ぼうけんをはじめる」を選んで下さい。続けて名前の入力画面になります。

[名前の入力]

新しくゲームを始めると主人公の名前を入力する画面に切り替わります。十字ボタンで入力したい文字にカーソルを合わせ、Aボタンで決定します。間違えた時は「もどる」、入力がすべて終わったら「おわり」を選んで下さい。濁点などを含めて6文字まで入力できます。

[セーブ＆ロード]

冒険を一時中断したい場合には、町や村にある「ヘルメス像」に向かって話しかけて下さい（Aボタンを押す）。旅の記録を残してくれます。旅の記録は3つまで保存できます。

前回の冒険の記録からゲームを再開するには、「ぼうけんをつづける」を選び、どの旅の記録から始めるかを選んで下さい。また、この画面ではゲーム中に表示されるメッセージの表示速度の変更もできます。

ヘルメスの像

[ゲームオーバー]

主人公達は不死身の体なので、全員のHPが0になって気絶してもゲームオーバーにはなりません。運悪くパーティー全員が気絶してしまった場合は、所持金が半額になり、最後に立ち寄った村や町に戻ります。

コントローラの操作

●**セレクトボタン**
（MAP画面のみ）
ステータスウインドウの表示・消去

●**Aボタン**
話す・調べる・船に乗る（自動選択）
コマンドの決定

●**Bボタン**
ウインドウのキャンセル

●**Yボタン**
穴を掘る・埋める

●**Xボタン**
コマンドウインドウの表示

●**十字ボタン**
キャラクターの移動
コマンドの選択

画面の見方

MAP画面

①コマンドウインドウ
②所持金
③ステータスウインドウ

[MAPコマンド解説]

●**まほう** 魔法を使います。
●**つよさ** 自分や仲間の能力を見ます。（つよさについては下記を参照のこと）
●**そうび** 持っている武器や防具を装備します。
●**もちもの** 自分、またはパーティー全員が持っている武器、防具、道具のリストが表示されます。何をどう使うか指示して下さい。
●**たいれつ** 魔物との戦闘画面での隊列を変更します。変更したいキャラクターにカーソルを合わせてAボタンを押すと、前列と後列が入れ替わります。
●**システム** ボタン操作・ステレオ/モノラル・メッセージ速度・ウインドウの色・カーソルの移動速度を変更します。

戦闘画面

①敵キャラクターと隊列
②戦闘コマンド
③ステータスウインドウ（隊列）

[戦闘コマンド解説]

●**こうげき** 装備している武器で戦います。
●**まほう** 魔法を使います。
●**もちもの** 武器や道具などを使います。
●**にげる** 魔物との戦闘から逃げだします。
●**さくせん** 仲間の攻撃方法を変更します。
「たのむ！」…仲間に指示が出せます。
「まかせる！」…仲間は自分の意志で戦闘に参加します。（AI戦闘）
●**いどう** 隊列を変更します。変更したいキャラクターを選び、Aボタンで変更して下さい。
●**ぼうぎょ** 敵の攻撃から身を守ります。
●**へんこう** 主人公の装備を変更します。

つよさについて

●**LV（レベル）** キャラクターの成長度を表します。
●**HP（ヒットポイント）** 体力を表します。
●**MP（マジックポイント）** 魔力を表します。
●**EX（経験値）** 戦闘を積み重ねることで上がります。
●**あと** 次のレベルまでに必要な経験値です。
●**たいれつ** 戦闘画面で戦う位置です。
●**ちから** 直接攻撃のダメージに影響します。
●**すばやさ** 攻撃の順番に左右します。
●**ちせい** 魔法の効果に影響を及ぼします。
●**しんらいど** 味方の信頼度を表します。
●**こうげきりょく** 総合的な攻撃力を表します。
●**ぼうぎょりょく** 総合的な防御力を表します。
●**とくぎ** 武器を使いこなす能力です。
●**そうび** 現在身につけている装備を表示します。

ストーリー＆キャラクター紹介

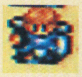
●ストーリー

ここは古のギリシア。何百年と平和が続き、人々は感情を忘れるほど安穏とした生活をしていた。神々も満ち足りた思いに包まれ、天界で穏やかな生活を送っていた。

ところが、オリンポスの最高神であり、全世界の偉大な創造主であるゼウスは、人々が平和に暮らしている地上に異変が起きつつあることを見逃さなかった。平和な楽園が人間自らの手によって壊れ始めている。たとえ人間達を愛していても、ゼウスにとって母なる大地「ガイア」が破壊されることは許しがたいことであった。人間達の欲望による大地の破壊は、死の世界まで穴を開け、魔物を地上へ呼び込むまでになってしまったのだ。

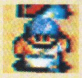
すべての支配者ゼウスは大地を救うため、オリンポスの神々を集め決断を下した。
さあ、「ガイアを救うのだ！」

●登場キャラクター



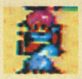
主人公（名前入力）

記憶をなくし、運命に導かれるままに冒険の旅に出る。パーティーのリーダーとして、活躍する青年。



レイオン

クノッソスで「飛び降りショー」という見世物をしていた男。不死身で記憶がない同じ境遇の主人公と行動を共にする。



ステイア

彫刻家のテミシオスに仕えている。テミシオスに命を救われて以来、記憶を失っているらしい。

ヘラクレス

神と人間の両方の血を受け継ぐ英雄。人間を愛し、今回の冒険では主人公達のサポート的な役割を果たす。

兄貴派

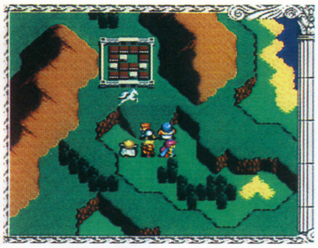
「ヘラクレスみたい」っていうのは、兄貴たちにとって最高のほめことばだったりします。言われたらこそばゆくなりそう…。

P42へワープ

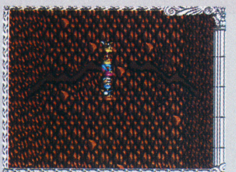
このゲームについてのお問い合わせ先：データイースト株式会社開発部　TEL 03-3220-8056　©1994 DATA EAST CORP.

フィールド画面での行動

街や城の外のフィールドのことをMAP画面といいます。MAP画面には、崖や海などの地形、神殿や訓練小屋といった建物があります。ここでは、MAP画面の中で特に重要なアクションと知識を紹介します。

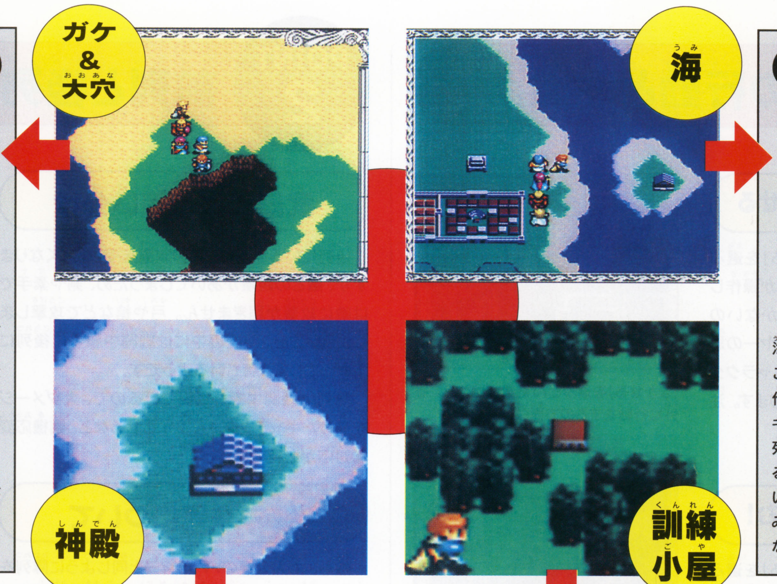


飛び降りる!



最初の街の事件で分かることですが、主人公は不死身の体を持っています。そのため、どんなに高いところから飛び降りても無傷でいられます。街の塔や城の屋上以外に、MAP画面で崖や大穴などを見かけたら、飛び降りてみるのもいいでしょう。飛び降りたい方向に、十字ボタンを2回押して下さい。

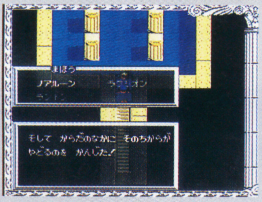
ただし、不死身ではないキャラクターが仲間になっていると、飛び降りることはできません。



泳ぐ!

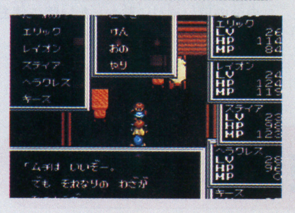
不死身の体を持っている主人公は、浅い海であれば、多少ダメージは受けますが泳ぐことができます。海を泳ぐために、特別な操作は必要ありません。十字ボタンを使って、キャラクターを動かして下さい。ただし、不死身ではないキャラクターが仲間になっていると、海を泳ぐことはできません。また、深い海(濃い青色で表示)は泳げません。ちなみに、深い海は、船に乗って移動することになります。

魔法を覚える



MAP画面には、オリンポスの神々を奉った神殿があります。この神殿の奥には泉があり、その中に身を浸した者には、不思議な力(魔法)が宿ります。ただし、ここで覚えた魔法には、レベルが上がらないと使えないものもあります。また、キャラクターによって覚える魔法も様々に違ってきます。新しい仲間が増えるごとに、この神殿を訪れてみるといいでしょう。

特技を身につける

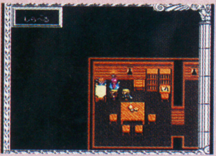


せっかく攻撃力のある高価な武器を手に入れても、それを使いこなせなければ宝の持ち腐れです。MAP画面にある訓練小屋の中には、武器の扱いを教えてくれる先生がいます。この特技には「剣」「斧」「弓」「鞭」「槍」「素手」の6種類があり、一度に3種類まで覚えられます。なお、訓練小屋は小さいので、MAP画面で見落とさずに見つけましょう。町や城に訓練所がある場合もあります。

町や城でできること

調べる
Aボタン

家や城にある壷や箱の中を調べると、アイテムが見つかることがあります。ただし、他人の物を盗んでばかりいると仲間から信頼されなくなって、AI戦 闘に影響がでます。(詳しくは次項「戦闘時の行動と注意点」をご覧になって下さい)



タダで泊まれるベッドもある。ベッドの横を調べてみよう!

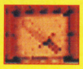
穴を掘る
Yボタン

旅を進めるためのアイテムは、なくてはならない物ですが、最大48個までしか持ち歩けません。使用頻度の低いアイテムは、一時的にアイテムを土の中に埋めて隠しておけます。掘り出す時は、もう1度同じ場所でYボタンを押します。

ゲーム中盤には埋めた場所を探す「探し屋」も登場するぞ!

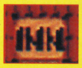
ショップリスト

武器屋



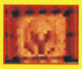
武器を売っています。町によって、売っている品物が変わります。また、不要になったアイテムを売却できます。

宿屋



ひと晩泊まると、HPとMPが回復します。また、昼に「休憩」すると時間が半日進み、夜になります。

防具



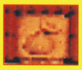
防具を売っています。町によって、売っている品物が変わります。また、不要になったアイテムを売却できます。

探し屋

?

土の中に埋めたアイテムの場所を探してくれます。

道具屋



回復アイテムをはじめ、旅に欠かせないアイテムを売っています。また、不要になったアイテムを売却できます。

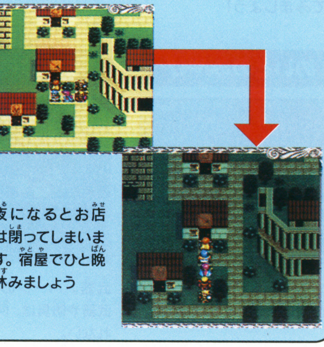
預かり所

?

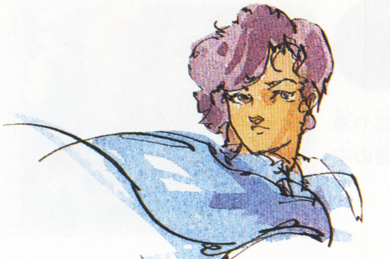
手数料を払えば、お金やアイテムを預かってくれます。

昼と夜について

『ヘラクレスの栄光III』の世界には、昼と夜があります。MAP画面をしばらく歩くと昼から夜、夜から昼へと変わって行きます。夜に待ち合わせをしている場合には、宿屋で「きゅうけい」して下さい。すぐに夜にすることができます。



夜になるとお店は閉ってしまいます。宿屋でひと晩休みましょう



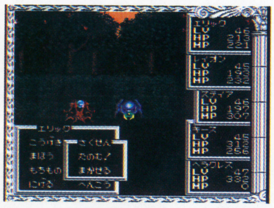
戦闘時の行動と注意点

冒険の旅を進めて行く途中には、無数の魔物達が行く手を妨げようと襲いかかってきます。戦いに勝利すると、キャラクターは成長していきます。

POINT 1 戦闘時の行動と注意点

AI戦闘 さくせん→まかせる

戦闘コマンドの「さくせん」で「まかせる」を選ぶと、キャラクターの行動はAI（人工知能）が操作します。コマンドを1人1人入力する必要がないので、時間短縮に最適です。ただし、プレイヤーの思い通りには行動してくれません。なお、キャラクターの行動はそれぞれの性格によって異なります。注意して見てみましょう！



「まかせる」を選ぶとAI戦闘が始まる。意外な行動をするので面白いぞ！

手動戦闘 さくせん→たのむ！

戦闘コマンドの「さくせん」で「まかせる」を選ぶと、キャラクター1人1人に個別に指示が出せます。ただし、必ずしもプレイヤーの命令どおりに行動してくれるとは限りません。とくに、日頃の行いが悪い主人公は信頼度が低いため、なかなか仲間が言うことを聞いてくれません。あまり他人のものは盗まないほうがいいでしょう。

自分の思い通りに動かしたい時に使おう。特にボス戦では有効だぞ！

POINT 2 前列と後列を使いこなす

武器による使い分け

後列にいる仲間は、敵の攻撃を受けにくくなりますが、敵との距離があいてしまうため、剣や素手では敵に攻撃が届きません。弓や槍などで攻撃しましょう。また、仲間の中には戦闘中勝手に後列に下がってしまう者もいるようです。

隊列は戦闘中でも変更できるので、大ダメージを受けたキャラクターを下がらせるなど、臨機応変な対応が必要です。

剣を装備しているキャラクターは、後列にいる敵を攻撃することはできないぞ！

敵の隊列について

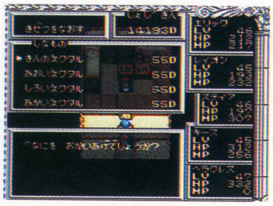
敵も、主人公達のパーティーと同じように隊列を組んで襲ってきます。戦闘画面の手前に表示されている敵が前列、奥に表示されている敵が後列になります。また、例外として空を飛んでいる敵の場合、後列側に表示されます。敵の中にはダメージを受けると後ろに下がってしまう者もいます。後列の敵には、弓や槍などで攻撃する必要があります。

弓なら後列の敵にも攻撃できる。パーティーの最低1人には弓を持たせよう！

POINT 3 戦闘中に使えるアイテム

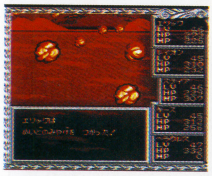
特殊効果のある道具

武器や防具、道具などのアイテムには、戦闘中に使うと魔法の効果を発揮するものがあります。道具屋で売っているアイテムは、その効果を画面左上のウインドウで確認できますが、宝箱から入手した道具などは、どんな力が宿っているか知ることはできません。いろいろなアイテムを戦闘中に使ってみましょう！



「まかせる」を選ぶとAI戦闘が始まる。意外な行動をするので面白いぞ！

めいどのみやげ



道具の一種。バンガルムの魔法の効果。数回使うと壊れる。

ほのおのつるぎ

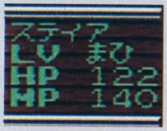
武器。バーンの魔法の効果。武器や防具は、何度使っても壊れない。

じんめんのよろい

防具。トレロの魔法の効果。防具には回復や攻撃補助系の効果が多い。

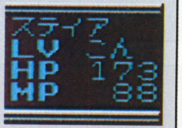
戦闘中のステータス異常

まひ



数ターン行動できなくなります。「にんじん」を使うと回復します。

こんらん

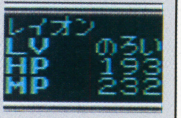


敵と味方を間違えて攻撃します。「きんのおんさ」で回復します。

どく

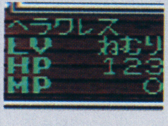
毎ターン毒によるダメージを受けます。「どくけしそう」で回復します。

のろい



呪われた装備を付けると様々な異常が起きます。「せいなるしずく」で回復します。

ねむり



数ターン行動できません。「めざめのはな」で回復します。

きぜつ

HPが0の状態。何も行動できません。「めざめのはな」で回復します。

Mr.メモリの ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙 お楽しみガイド

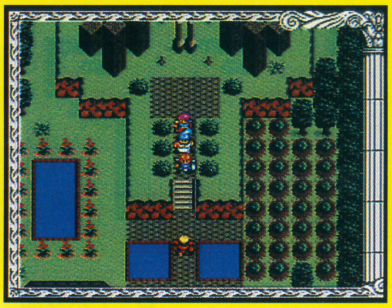
すべての謎が1つにつながる絶妙な伏線

『ヘラクレスの栄光III』のエンディングは、あまたのRPGの中でもズバ抜けて素晴らしい。そこかしこに仕掛けられた伏線が、エンディングの衝撃をより際立たせているのだ。

なぜ、主人公達だけが不死身なのか？ 主人公達が何度もくりかえし見る同じ夢は何を意味するのか？ オリンポスの神々が人間を滅ぼそうとする理由は何なのか？

冒険を続けている間、ずっとプレイヤーの心を捉えて離さない数々の謎や疑問は、物語の中盤から一気に明らかにされる。それらすべての謎が、最終的に主人公自身の物語へとつながっていくのだ。クライマックスの舞台は、地上から天界、天界から冥界へとめまぐるしく移り変わる。特に、天界では神々が人間に何を求めているのかを直接聞くことができる。

哲学的な物語も印象深い。エンディングでは、人間と地球との関係について深く考えさせられる。傷ついた大地を救うために、我々人間は何ができるのだろうか？ その答えは、エンディングまでたどり着いたプレイヤー自身の胸の中に隠されている。



天界では神々が地上の人間達を見守っている

プレイの決め手

魔法の効果

魔法は、旅先の神殿にある泉に入ると覚えることができます。ただし、一定のレベルに達していなければ使うことはできません。なお、魔法名の後ろにある＊印は、MAP画面でも使用できることを意味しています。

攻撃系魔法(戦闘時・対魔物)

魔法名	消費MP	効果	魔法名	消費MP	効果
ライザー	6	雷の力を呼ぶ攻撃魔法。敵1体に有効。	バンガー	8	横1列の敵に有効。攻撃力も高い。
ライバーン	12	同じ列にいる魔物に対して効果を発揮。	バンガルム	15	画面上すべての敵に対して威力を発揮する。
ランドン	9	敵全体に対して攻撃をしかける時に有効。	レムー	3	敵を眠らせる。全体に有効。
ヘリオン	9	敵1体にしか効果はないが、かなりの破壊力。	パラレズ	3	相手をマヒさせる。敵1体に有効。
クエス	2	魔物1体に有効。初歩的な攻撃系魔法。	トレロ	7	敵を混乱させる。全体に有効。
クエイス	6	前列・後列どちらか1列の魔物に効果あり。	モルシーバ	6	敵1体の魔法を封じ込める。
クエイサラー	16	敵全体に威力を発揮する効果の高い魔法。	ゴーヘル	8	敵1体のHPとMPを入れ替えてしまう。
アクア	2	水の力を利用し、敵1体を攻撃する。	エムトール	0	敵1体のMPを奪い取る。
アクアル	4	横1列の敵にアクアをかける。	デ・スパラ	4	相手の攻撃力を下げる。敵1体に有効。
アクアルム	12	画面上のすべての敵に威力を発揮する。	デ・ガルド	4	相手の防御力を下げる。敵1体に有効。
ハイドロア	8	1体にしか効果はないが、高い攻撃力を誇る。	デ・スピム	4	敵1列の素早さを下げる。
バーン	12	敵1体に「バーン」と攻撃をしかける。			

回復・治癒魔法系(戦闘時・対仲間)

魔法名	消費MP	効果	魔法名	消費MP	効果
スパラー	5	味方1人の攻撃力をアップする。	イルメク	10	仲間1人を気絶から回復する。(HPは1/2)
ガルド	4	味方1人の防御力をアップする。	イルモア	16	仲間1人を気絶から回復する。(HPは全快)
ガルダー	8	すべての仲間の防御力をアップする。	クノ・トレロ	2	仲間1人を混乱から回復する。
スピム	4	すべての仲間の素早さをアップする。	クノ・レムー	2	仲間1人を眠りから回復する。
イント	2	味方1人の知性をアップする。	クノ・パラ	2	仲間1人をマヒから回復する。
インテル	4	すべての仲間の知性をアップする。	パウ(*)	2	仲間1人のHPをすこしだけ回復する。
ワンモア	4	仲間1人の攻撃を2回連続にする。	パウラ(*)	3	仲間1人のHPを大幅に回復する。
リ・クエス	12	ある種の魔物の魔法から仲間全員を守る。	パウテス(*)	8	仲間2人のHPを完全に回復する。
リ・アクア	8	海に住む魔物の魔法から仲間全員を守る。	パウテスマ(*)	32	仲間全員のHPを全回復する。
リ・オーラ	14	すべての魔物の魔法から仲間全員を守る。	エムワール(*)	0	仲間全員にMPを分配する。
ロックバイ	5	敵の攻撃や魔法から仲間1人を守る。			
タクストン	0	仲間1人に自分のステータスを与える。	＊印の魔法は、いつでも使えます。		

その他の魔法(MAP画面)

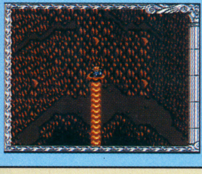
魔法名	消費MP	効果
クノ・ミス	2	仲間1人のどくを消し去る
ラクシオン	8	魔物の出現率を減らす。
ダケープ	5	洞窟などから脱出する。
ノアルーン	4	訪れたことのある町や村に瞬間移動する。

冒険のヒント

ここでは、冒険を進めるためのヒントを2つほど紹介します。1つは、旅を進める上で忘れてはいけない重要なこと。もう1つはアイテムのちょっとした便利な情報です。あなたの冒険に役立てて下さい。

●間欠泉はエレベーター

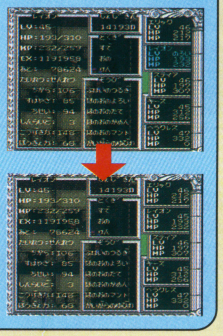
MAP画面を歩いていると、度重なる地震によってできた大きな穴が見つかり、飛び降りることができます。この冥界の入り口から抜け出すには、地面の所々にある間欠泉を利用しましょう。



●呪われたアイテムには「せいなるしずく」を使おう！

武器や防具の中には、装備すると呪われてしまうものがあります。しかし、呪われているアイテムほど強力なものが多いらしく、ぜひとも使ってみたいものです。

そんな時は、一度装備した後「せいなるしずく」というアイテムを使ってみましょう。呪いが解けた後も、装備したアイテムはそのまま身につけたままなのです。ただし、アイテム自体の呪いは解けないので、装備し直すと再び呪いに襲われてしまいます。



ヘラクレスの栄光Ⅳ 神々からの贈り物

データイースト｜●商品番号 250864●書き換え価格：1000円

アトランティスが滅亡して4000年後、その末裔である主人公は自分の体、自分の過去を探しに旅立っていく。他人の体に乗り移れるトランスファーを始めとした多彩なシステムを満載。好評シリーズ第4弾。

Fブロック4 FFFFFFFF
Bブロック16 BBBBBBBBBBBBBBBB

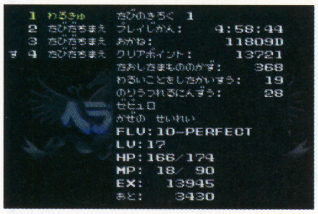
ゲームの説明

このゲームは、体を持たない主人公が、旅の途中に出会う様々な人間や動物の体を借りて冒険を進める物語です。強力な魔物、行く手に立ちふさがる数多くの謎、入り組んだダンジョンなどが主人公を待ち受けています。

さあ、胸がときめく冒険の旅に出発しましょう!

[セーブについて]

冒険を途中で中断したい場合は、町や村の中にある「ヘルメス像」に話しかけることでセーブができます。新しい記録をすると、以前の記録は消去されてしまいます。セーブは最大4カ所まで可能です。



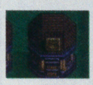
[武器について]

魔物との戦いになくてはならないもの。それが武器です。武器は1種類しか装備できませんが、乗り移ったキャラクターの特技によって、扱いが得意な武器が変わってきます。装備コマンドで特技に合った武器を装備させてください。

ゲームに登場するお店

武器屋
武器を売っています。剣の看板が目印です。

防具屋
防具を売っています。盾の看板が目印です。



道具屋
回復薬や戦闘アイテムなどを売っています。

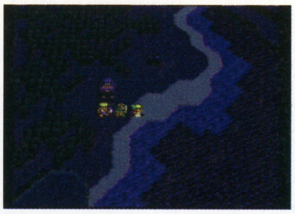
[トランスファーシステム]

このゲームの主人公は自分の体を持っていません。そのため、冒険を進めていくには、いろんな人や動物に乗り移っていく必要があります。乗り移ることのできるキャラクターに話しかけると、画面がフラッシュします。その後、メインコマンドの中にある「からだ」のコマンドを選択すると、今まで出会った乗り移り可能なキャラクターが表示されます。この乗り移りは、いつでも可能です。キャラクターによって、使える特殊能力やステータスが変わってきます。

[その他のシステム]

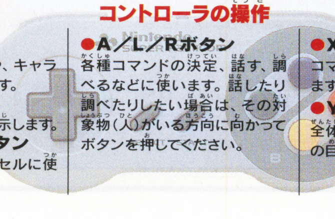
このゲームでは朝、昼、晩というふうに時間が経過していきます。時間の経過によって人々の話が変わったり、その時間にしか登場しないキャラクターが出現したりと、いろいろと変化が起こります。

そのほかに、このゲームの主人公は高いところから落ちてもケガをしないという性質を持っています。



夜。ゲーム中は時間が流れていきます

コントローラの操作



●**十字ボタン**
各種コマンドの選択や、キャラクターの移動に使います。

●**スタートボタン**
システム設定画面を表示します。

●**セレクト／Bボタン**
各種コマンドのキャンセルに使います。

●**A／L／Rボタン**
各種コマンドの決定、話す、調べるなどに使います。話したり調べたりしたい場合は、その対象物(人)がいる方向に向かってボタンを押してください。

●**Xボタン**
コマンドウインドウが表示されます。

●**Yボタン**
全体マップが表示されます(神々の目というアイテムが必要)

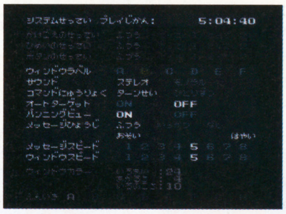
画面の見方

システム設定画面

この画面では、主人公以外の行動を自動にするか否か、などの環境設定ができます。

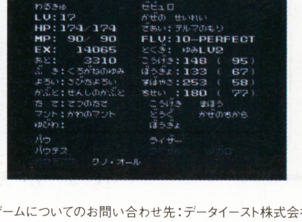
[この画面のコマンド]

- ●こえのせってい：戦闘中の主人公が発するかけ声(6種類)を変更します。
- ●ボタンせってい：2タイプのボタン設定が可能です。
- ●ウインドウラベル：ウインドウ右上に表示される内容を変更できます。
- ●サウンド：ステレオ・モノラルの選択
- ●コマンド入力：戦闘時、主人公以外の行動を自動(AI)にするかしないかを決めます。
- ●オートターゲット：狙う敵を自動的に識別させるかどうかを決めます。
- ●パンニングビュー：戦闘時の視点の種類を決めます。
- ●メッセージ表示：戦闘時のメッセージ表示方法を決めます。
- ●メッセージスピード：会話などの表示速度を決めます。
- ●ウインドウスピード：ウインドウ画面を呼び出してから表示までの時間を調整します。
- ●ウインドウカラー：ウインドウの色を調整します。
- ●ふんいき：システム、コマンド画面の模様を変えます。



ステータス画面

ここでは各キャラクターのステータスを表示しています。FLV(フィットネスレベル)とは、乗り移ったキャラクターとの相性を示しています。



戦闘画面

フィールド画面で敵に出会うと、戦闘画面に切り替わります。

[この画面のコマンド]

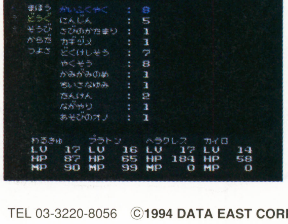
- ●こうげき：現在装備している武器で攻撃します。
- ●どうぐ：持っている道具を使います。
- ●ぼうぎょ：攻撃のダメージを減らすことができます。
- ●まほう：習得した魔法を使います。
- ●めいれい：各キャラクターに対し、AIかコマンド入力かを決めます。
- ●からだ：違う体に乗り移ります。
- ●にげる：戦闘から逃げます。

コマンド画面

フィールド画面にいるときに、Xボタンを押すと呼び出せます。

[この画面のコマンド]

- ●まほう：習得した魔法を使います。
- ●道具：パーティーで持ち合わせている道具を使います。
- ●せいとん：重複したアイテムを1つにまとめます。
- ●つめかえ：アイテム欄の隙間をつめます。
- ●いれかえ：アイテムを入れ替えます。
- ●そうび：武器などを装備します。
- ●からだ：体を乗り移ります。
- ●つよさ：ステータスを見ます。



兄貴派

いざという時頼りになるのは兄貴の条件。その場合、筋肉ムキムキである必要はありません。ただの暑苦しい人は困り者。

P136へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：データイースト株式会社開発部 TEL 03-3220-8056 ©1994 DATA EAST CORP.

Mr.メモリの ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物 お楽しみガイド

100人以上のキャラクターに乗り移ろう！

主人公が自分の体を持っていない、という何とも変わった設定のゲーム「ヘラクレスの栄光IV」。しかし、その変わった設定のおかげで、このゲームの一番のポイント「トランスファーシステム」が楽しめるんだ。

主人公は体がないので、いろんなキャラクターに乗り移って冒険を進めて行くんだけど、体が違うと当然人々の対応も変わってくる。例えば、羊になって旅を続けていれば、町の人たちは相手にしてくれない。でも、町の中にいる動物達とは会話ができて、人間の時には聞けなかった情報を入手できたりするんだ。戦闘でも、羊の必殺技「メエー!!」で敵を眠らせてしまったりと、戦いかたが変わるのも楽しい。

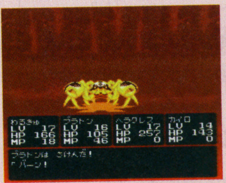
こんなキャラクターがなんと、100人以上登場するっていうんだから、驚いちゃうよね。これだけいると、全員を探すのもたいへんだけど、見つければそれだけ違ったタイプのキャラクターを使いこなせるってことだ。がんばっていろいろと探してみよう！

？マークをすべて埋めれば、全員を集めたってことだ

プレイの決め手

使用する魔法一覧

このゲームでは、レベルアップではなく、各地に点在する神殿の泉に入ることで魔法を習得していきます。神殿には、他の神殿に瞬時に移動できる装置があります。新しいキャラクターが仲間になったら、この装置を利用して、一度行った神殿に戻り、魔法を習得させましょう。



攻撃魔法

魔法名	効果
クエス系	敵1体の頭上に光の束を降らせる
アクア系	敵1列に水流をたたきつける
バーン系	敵全体に火炎を浴びせる
ライザー	敵1体に稲妻を落とす
ライザル	敵1列に稲妻を落とす
ライザルム	敵全体に稲妻を落とす
ヘリオン	敵1体に聖なる光でダメージ
ハイドロア	敵1体に冷気での攻撃
ランドン	敵全体に大地のエネルギーをぶつける
ジェイク	敵全体を強力な風で吹き飛ばす
ブレイナー	敵全体に剣を降らせてダメージ
メガロ	自分以外の敵・味方全てにダメージ

回復魔法

魔法名	効果
イルメク	気絶した仲間1人をHP半分の状態で回復
イルモア	気絶した仲間1人をHP全快で回復させる
パウ	味方1人のHPを少しだけ回復
パウテス	味方1人のHPをかなり回復
パウテスマ	味方全員のHPを完全に回復
クノ・オール	味方1人の気絶以外の状態を回復

攻撃補助魔法

魔法名	効果
レムー	敵全体を眠らせる
トレロ	敵全体を混乱状態にする
モルシーバ	敵1体の魔法を封じる
ビ・インセク	敵全体を虫に変えてしまう
カララ	敵全体の目をくらませて攻撃ミスをさそう
トルメル	自分以外のすべての動きを止める
デ・ガルダー	敵1列の防御力を半減させる
エムトール	敵1体のMPを吸い取る
エムオール	敵全体のMPを吸い取る
エムキール	敵全体のMPを0にしてしまう
ゴーヘル	敵全体のHPとMPを入れ替えてしまう
ダグー	敵全体に毒のダメージ
デスキス	敵1体を一撃で倒してしまう
ビ・ドラクマ	敵全体をお金に変えてしまう

特殊魔法

魔法名	効果
タクストン	味方1人に自分のステータスを全て渡す
ビ・パペット	アイテムを人形にし、敵と戦わせる
オプシス	自分と全く同じ行動をする分身を作る
エムヤール	味方1人にMPを分配させる

空間系魔法

魔法名	効果
レイナー	戦闘中、雨を降らせる
ブリズン	戦闘中、雪を降らせる
ヒデール	戦闘中の天気を晴れにする
モルフィー	魔法が一切効かない戦場にする
イルフィー	魔法の効力が2倍になる戦場にする

防御魔法

魔法名	効果
スパラー	味方1人の攻撃力が2倍になる
ガルダー	味方全体の防御力が2倍になる
スピム	味方全体の素早さが2倍になる
イント	味方1人の知性が2倍になる
ハイドーブ	味方1人のステータスが2倍になる
バリシード	味方1人が魔法を跳ね返すバリアーをはれる
ロックバイ	味方1人が敵からの攻撃、魔法をすべて防げる
デフォール	全ての魔法効果を無効にする
リ・オーラ	攻撃魔法に対してバリアーをはる
ワンモア	味方1人が2回攻撃できるようになる

移動魔法

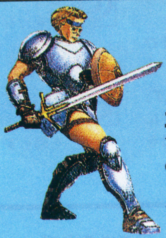
魔法名	効果
ノアルーン	今まで行ったことがある町へ一っ飛び
ダケーブ	洞窟から脱出!!
ラクシオン	敵の出現率を下げる
クロシオン	敵の出現率を上げる
バリシオン	敵に対しての罠を張る

戦闘中に使える特殊能力

乗り移るキャラクターによって、様々な特殊能力が使えます。しかし、この能力は最初から使えるわけではなく、FLV（フィットネスレベル）があがると、習得できるシステムになっています。FLVは、普通に戦闘をこなすことでポイントを稼ぐことができます。ここで紹介している以外にも、多くの特殊能力があります。

魔法名	効果
かみつく	敵1体に対して小さい固定ダメージ
とおぼえ	敵全体に対して小さい固定ダメージ
たいあたり	敵1体に防御力分だけダメージ
うおりゃー！	敵1体に対して時々すごい攻撃
てんにいのる	敵1列に対して大きい固定ダメージ
ちにいのる	味方全員のHPを回復する
おおごえ	敵1体の動きを止める
くもゆき	天気や空間の状態を変える
ぶんなぐる	敵1体に対して時々すごい攻撃
ゆびぶえ	敵全体に対して固定ダメージ
おともだち	仲間をよぶ
はるのかぜ	敵全体を混乱させる
なつのかぜ	味方全員の攻撃力を上げる
てっけん	敵1体を混乱させる攻撃ができる

登場キャラクター紹介



主人公
アトランティスに住む17才の学生でしたが、今はわけあって体を持たない存在になっています。

プラトン
主人公の親友で、同級生です。小柄でおしゃべり、趣味は読書です。

ヘラクレス
主人公の冒険をいろんな場面で助けてくれる人物です。

マザー2 ギーグの逆襲

任天堂 ●商品番号 468355●書き換え価格:1000円

糸井重里と、そのチームが贈る現代を舞台にした大冒険活劇RPG。
ポップなグラフィック、独自のシステム、
糸井氏が書き下ろした心に届くセリフ等、楽しさたっぷり。

Fブロック6 Bブロック4

ゲームの説明

オープニング画面が表示されているときA、Bまたはスタートボタンを押すとゲームが始まります。

[冒険の記録の登録]

冒険の記録は、最大3つまで保存できます。1～3番のうち、いずれか1つの番号を選んで、冒険の記録を作りましょう。点滅しているカーソルを十字キーを使って移動させて、AまたはLボタンを押すと、決定されます。

[設定]

「ひょうじそくど」では、ゲーム中の文字の表示スピードをお好みで選んでください。その後、サウンドとウインドウの色を選択する画面になります。

[名前その他の登録]

画面左上に登場するキャラクターに名前をつけます。また、主人公の飼っている犬の名前や、好きな食べ物なども決めます。文字を間違ったときは、ウインドウ右下の「もどる」かBボタンでキャンセルします。全部の入力が終わると、「これでよろしいですか?」と表示されるので、そのままなら「はい」、やり直したければ「いいえ」を選んでください。

[冒険のセーブ]

パパに電話すると、その時点までの冒険の記録がセーブされます。電話には、無料で使える黒電話と1ドルかかる公衆電話の2種類がありますが、どちらでもかまいません。

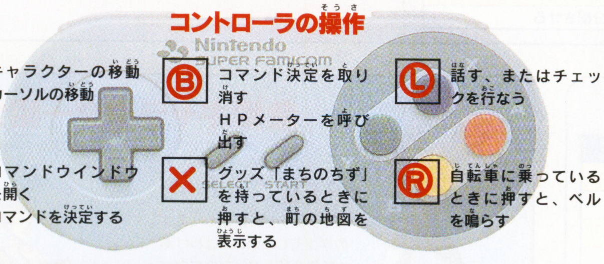
[つづきからはじめる]

1～3の冒険の記録には、それぞれ主人公の名前やレベルなどが表示されています。前回セーブした場所からゲームを始めるときには、始めたい番号を選びましょう。冒険の記録をとっておきたいときは「うつす」を選び、空いている番号にうつしておきましょう。「けす」を選ぶとその冒険の記録は完全になくなってしまいますので、気をつけてください。また、表示速度やサウンドなどの設定を変更することもできます。

[ゲームオーバー]

全員のHPがゼロになり、気絶してしまうとゲームオーバーです。パパが「もう一度チャレンジするか?」と聞いてきます。「はい」を選ぶと所持金が半分になり、味方が気絶した状態から再スタートします。「いいえ」を選ぶと、以前セーブしたところから始めることができます。

コントローラの操作



＋ キャラクターの移動
カーソルの移動

Ⓐ コマンドウインドウを開く
コマンドを決定する

Ⓑ コマンド決定を取り消す
HPメーターを呼び出す

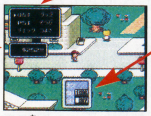
✕ グッズ「まちのちず」を持っているときに押すと、町の地図を表示する

Ⓛ 話す、またはチェックを行なう

Ⓡ 自転車に乗っているときに押すと、ベルを鳴らす

画面の見方

フィールド画面



Aボタンを押すと、コマンドウインドウ、所持金、HPメーターを表示します。Bボタンでは、所持金とHPメーターのみを表示します。

コマンドウインドウの役割

[はなす]

人と向きあって話すときに使います。

[グッズ]

各キャラクターが持っているグッズを表示します。グッズをどうするか聞いてきますので、「つかう」「わたす」「すてる」のいずれかを選んでください。また、「せつめい」を選ぶと、グッズの説明をしてくれます。

[PSI]

不思議な力、PSIを使います。PSIを使うキャラクターを選んでください。

[そうび]

武器や防具を装備します。

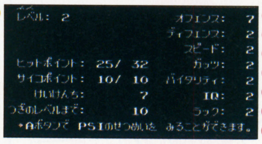
[チェック]

マップ上の看板や物体を調べます。

[つよさ]

各キャラクターのパラメーターを見ます。

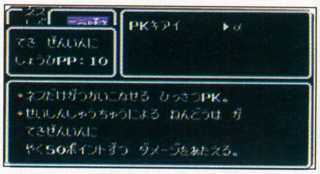
つよさのウインドウ



①キャラクターのレベル
②特殊状態の表示
③HPとPPのまんたん時の値と現在値
④経験値の累計
⑤レベルアップまでに必要な経験値
⑥攻撃の強さ
⑦防御の強さ
⑧動きのすばやさ
⑨精神力(戦闘時にスマッシュヒットの出やすさなどに影響)
⑩体の強さ(最大HPの増え方に影響)
⑪かしこさ(最大PPの増え方に影響)
⑫運の良さ(運が良いと敵が攻撃を失敗するかもしれません)

PSI能力を見る

PSI能力を持っているキャラクターの場合、つよさのウインドウにてAボタンで使えるPSIの説明を見ることができます。覚えたばかりで使い方が分からないときなどに、利用します。

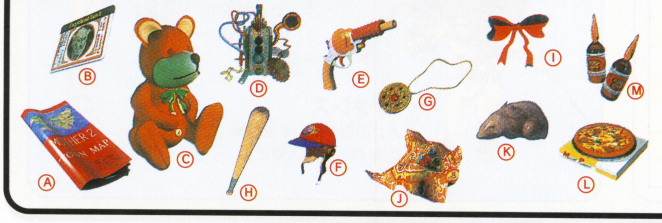


テクノ派

小学生なのにメカに強い。自作の光線銃を持っている…一歩間違えると将来はマッドな博士!?

P102へワープ

グッズカタログ



Ⓐまちのちず
町の主要な施設と主人公の大まかな位置が分かります。地図にない町もあります。

Ⓑキャッシュカード
キャッシュディスペンサーの前で使うと、お金を預けたり引き出したりできます。

Ⓒぬいぐるみ
持っているだけで、戦闘中にモンスターが人間と間違えて攻撃してくれます。

Ⓓこわれたきかい
メカに強いジェフなら、きっと徹夜してでも直してくれるでしょう。

Ⓔバンバンガン
ジェフが装備できる武器。「そうび」して、オフェンスの強さを確認しましょう。

Ⓕぼうし
ヘルメットネスが装備できる防具。かぶると、ディフェンスの強さが増します。

Ⓖしずくのペンダント
祈りが封じ込まれたお守り。装備すると、戦闘中に敵のPSI攻撃を防ぐことも……。

Ⓗふつうのバット
ネスが装備できる武器。持っているだけでなく、必ず「そうび」してください。

Ⓘまっかなリボン
ポーラが装備できる防具。髪に飾ることで、ディフェンスの力が強まります。

Ⓙおうじゃのバンダナ
プーが装備できる防具。プーは、通常のグッズを装備すると、能力が低下します。

Ⓚうさぎのおまもり
フォギーランドに伝わる伝説のお守り。ディフェンスの力がアップします。

Ⓛピザ
マッハピザに電話で注文すると、届けてくれます。Lサイズでは全員のHPが回復!

Ⓜおとなのドリンク
滋養強壮や、肉体疲労時の栄養補給に最適。HPが大幅に回復します。

このゲームについてのお問い合わせ先:任天堂株式会社 TEL本社075-541-6113 東京サービスセンター03-3254-1647 ©1994 Nintendo Co., Ltd.
大阪支店06-376-5970 名古屋営業所052-571-2506 岡山営業所086-252-2038 札幌営業所011-612-6930

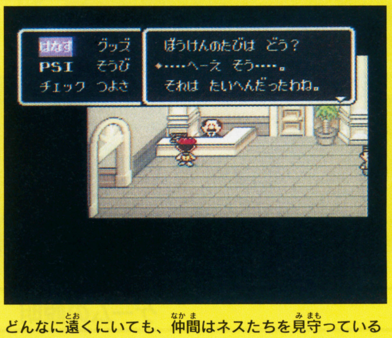
Mr.メモリの マザー2 お楽しみガイド

ネスの4人目の仲間

『マザー2』のエンディングは泣ける。ゲームの中で知り合った人々と別れるのがつらくて、どうしようもなく泣けてくる。ネスと冒険を共にしたポーラ、ジェフ、プーの3人。そして、ネスたちの冒険を助けてくれた町の人々とも、もうお別れだ。そう思うと、長い長い旅を終わらせた安堵感より、冒険が終わってしまうことに寂しさを感じるのだ。

悪の化身であるギーグを倒すのは、ネスたちの力だけでは不可能だ。しかし奇跡が起こる。ネスたちの家族、一度は敵になった友達、冒険の旅を応援してくれた知り合いなどが、ギーグを倒す奇跡の力をくれるのだ。物語の最後で、ネスたちの冒険を見守ってくれた人々こそが、かけがえのない仲間なのだと気づく。だからこそ冒険が終わりを告げると、仲間との別れがつらくなるのだ。

ちなみに、エンディングで流れるスタッフロールの最後の1行には、ネスの4番目の仲間が記されている。それは、ネスたちの冒険を最初から最後まで見守った唯一の人物だ。その名前は、キミの目で確かめてよう！

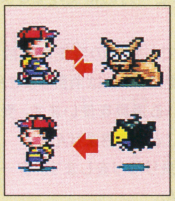


どんなに遠くにいても、仲間はネスたちを見守っている

モンスターとの戦い方

戦闘について

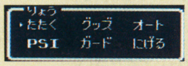
フィールド画面を歩いていると、マップ上に敵がいるのが確認できます。モンスターの種類によって、マップ上のグラフィックは違います。敵と接触すると画面が切り替わり、戦闘がはじまります。戦いたくないときは、木や建物を利用して、逃げることもできます。また、先制攻撃や不意打ちは、敵との接触の仕方によって決まります。



敵に後ろから襲われると不意打ち、反対に後ろから接触すると、先制攻撃となります。画面が切り替わるときの色を注意して見てみましょう。

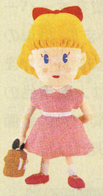
致命的なダメージを受けても、HPメーターが0になる前に倒せば大丈夫。最後まであきらめないでください。

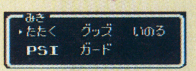
ネス（主人公）



隕石が家の裏山に落ちた日から、事件に巻き込まれた少年。攻撃力や防御力に優れている。攻撃だけでなく回復系のPSIも使いこなす。

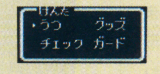
ポーラ（ともだち①）





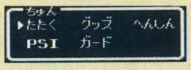
ツーソンの町に住む女の子。不思議な力を持っているらしい。小さな子の面倒を見るのが好き。強力なPSI攻撃で大活躍するぞ！

ジェフ（ともだち②）



ウインターズの寮に住む男の子。天才科学者の息子で、メカに強い。ジェフが修理した武器は強力だが、彼にしか使えないものが多い。

プー（ともだち③）



神秘の国ランマ王国の王子様。武器や防具を使わずに、素手で戦う。彼にしか使えないPSIもある。西洋の食生活にはなじめないらしい。

ネスのコマンドはキャラクター共通！

「たたく」「グッズ」「PSI」「ガード」の４つのコマンドは、他のキャラクターと共通です。「オート」を選ぶと、コンピューターがネスを操作します。再びプレイヤーが操作したいときは、戦闘中にAボタンを押してください。

ポーラだけのコマンド「いのる」

ポーラは神様に祈って「奇跡」を起こすことができます。ただし、何が起こるかは分かりません。ピンチを救ってくれるかもしれませんが、逆に大ピンチになるかもしれません。このコマンドは、まさに最終手段といえるでしょう。

ジェフだけのコマンド「チェック」

得体の知れないモンスターと出会ったら、「チェック」コマンドを使ってみましょう。敵の強さや弱点を見抜くことができます。ボスクラスの強敵との戦闘では、まず弱点を探りましょう。また、敵が持っているアイテムも分かります。

プーだけのコマンド「へんしん」

強力なモンスターが現れたら、「へんしん」のコマンドを試してみましょう。プーは、目の前にいる敵に姿を変えることができます。ただし、いつも変身できるとは限りません。また、変身できないモンスターもいるようです。

PSIリスト

ネス、ポーラ、プーの３人はPSI能力を使いこなすことができます。ここでは、初期に使えるPSIを説明します。

タイプ	名前	効果	相手の数	ネス	ポーラ	プー
攻撃系	PKひっさつα	主人公の必殺PK	敵全員	○	×	×
	PKファイアーα	炎によるダメージ	敵一列	×	○	×
	PKフリーズα	冷気によるダメージ	敵１体	×	○	○
	PKサンダーα	雷によるダメージ	敵１体	×	○	○
	PKフラッシュα	光によるダメージ	敵全員	○	×	×
	PKスターストームα	星によるダメージ	敵全員	×	×	○
回復系	ライフアップα	HPの回復	味方１人	○	×	○
	ヒーリングα	特殊状態の回復	味方１人	○	×	○
	ヒーリングβ	特殊状態の回復	味方１人	○	×	○
防御系	シールドα	敵からのダメージ半減	味方１人	○	×	○
	サイコシールドα	敵からのPSIダメージ無効	味方１人	×	○	×
補助系	オフェンスアップα	味方の攻撃力アップ	味方１人	×	○	×
	ディフェンスダウンα	敵の守備力ダウン	敵１人	×	○	×
	さいみんじゅつα	敵を眠らせる	敵１人	○	×	×
	サイマグネットα	敵のPPを吸い取る	敵１人	×	○	○
	パラライシスα	敵を「しびれ状態」にする	敵１人	○	×	×
	ブレインショックα	敵を「へん状態」にする	敵１人	×	×	○
移動系	テレポートα	助走を必要とする瞬間移動	味方全員	○	×	○

ヒーリングα 「かぜ」「にっしゃびょう」「ねむり」を回復する（＊）　ヒーリングβ　αの効果に加え「なみだがとまらない」「へん」「もうどく」「きもちわるい」を回復する。

病気、その他の対処法

冒険の途中、キャラクターが病気やおかしな状態になってしまうことがあります。なるべく早く治療してあげましょう。

状態	影響	有効なもの	行き先
コンセントレーション	集中できない PSIが使えない	戦闘終了後、もしくは戦闘中に自動回復	
「へん」になっている	戦う相手を間違えてしまう	ヒーリングβを使うか戦闘終了に回復	
なみだがとまらない	空振りしやすくなる	ヒーリングβを使うか戦闘終了に回復	
ねむっている	何もできない	ヒーリングβを使うか戦闘終了に回復	
とりつかれている	とりついた敵が攻撃してくる		ヒーラー
きのこがはえている	歩きづらい 戦う相手を間違う		ヒーラー
カゼをひいている	時間の経過と共にダメージ	かぜぐすりかヒーリングαを使う	びょういん
にっしゃびょう	時間の経過と共にダメージ	ぬれタオルかヒーリングαを使う	びょういん
どくにくるしんでいる	時間の経過と共に大ダメージ	すっきりハーブかヒーリングβを使う	びょういん
しびれている	PSIしか使えない	うらカンポーかヒーリングγを使う	ヒーラー
ダイヤになっている	何もできない	うらカンポーかヒーリングγを使う	ヒーラー

METAL MAX 2

データイースト｜●商品番号 201375●書き換え価格：1000円

君はモンスターハンター（賞金稼ぎ）となり戦車を手に入れ、敵を倒したお金を貯めて戦車をパワーアップせよ。これを繰り返しながら謎を解いてゆく、近未来マカロニウエスタン型ロールプレイングゲームだ！

Fブロック2 Bブロック4

ゲームの説明

このゲームは、戦車に乗って敵と戦いながらレベルを上げていき、ストーリーを進めていくというロールプレイングゲームです。

[セーブについて]

各町には「メモリーセンター」という場所があります。そこにいるキャラクタに話しかけると、「戦いの記録（セーブ）」をすることができます。記録できる数は3つまでです。

▲メモリーセンター

[戦車の進めない場所]

このゲームでは戦車に乗ることができますが、場所によっては戦車で進めない地形があります。そういった場所は、戦車から降りて歩くことになります。

[装備について]

装備は、戦車などのメカ用、人間用、犬用の3種類に分かれています。戦車の装備や戦車用の消耗品は、戦車用品を扱っている店で購入する事ができます。戦車の装備には重量が設定されており、戦車に積んでいるエンジンの積載可能重量をオーバーすると、動けなくなってしまいます。戦車の装備を変えるときには、重量に気をつけましょう。人間や犬用の装備は人間用品の店で買うことができます。人間や犬の装備は重量を気にする必要はありません。

ゲームに登場するお店

満タンサービス
砲弾、装甲タイルの補充ができます。満タンにするか、数を指定することができます

満タントランクルーム
お金と砲弾以外の用品を無料で預かってくれます。どこの町でも引き出し可能です

戦車用品
戦車の道具・装備を売っています。装備屋と道具屋に分かれています

修理屋
戦車が壊れたらここへ来ましょう。マドの町のおじいさんは修理のコーチをしてくれます

人間用品
武器や防具などを売る装備屋と、回復剤などを売る道具屋とが並んでいます

宿屋
泊まると体力が回復できます。松・竹・梅の等級がありますが、内容の違いはありません

自動販売機
正面で「調べる」コマンドを実行すると、買い物ができます。当たりが出ることもあります。

酒場
人々が集まる酒場です。主人公の行動によって、話す内容が変わることがあります

ハンターオフィス
モンスターについての情報を教えてくれます。指名手配犯を倒すと賞金をくれます

レンタルタンク
戦車を貸してくれます。ただし、戦闘で得たお金の半分をレンタル料として取られます

改造屋
戦車のエンジン、シャシー、兵器を改造してくれます。店により改造箇所が違います

洗車屋
戦車についた鳥のふん、酸、ナマリタケをきれいに取り除いてくれます

砲弾屋
いろんな種類の砲弾を売っています。効果によってその値段も変わってきます

サルベージの店
沈んだ船を引き上げてくれます。探す広さによって料金が変わってきます

コントローラの操作

●**十字ボタン**
主人公の移動などに使います

●**セレクトボタン**
全体マップを表示します（BSコントローラ入手後）

●**スタートボタン**
所有する全戦車のデータ画面を呼び出します

●**X／L／Rボタン**
はなす、しらべるに使います

●**Yボタン**
マップ画面に戻れます

●**Aボタン**
コマンド画面を開きます。コマンドの決定、実行

●**Bボタン**
コマンドのキャンセルです

画面の見方

通常コマンド画面

フィールド画面でAボタンを押すと、通常コマンド画面に切り替わります。

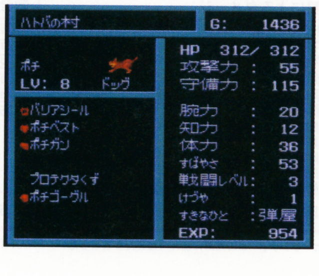
[通常コマンド]

●**話す**：話したい相手の目の前でコマンドを実行してください。
●**強さ**：主人公や仲間、戦車の状態やデータを見ることができます。「装甲タイル」のコマンドで、乗っている戦車の装甲タイルを捨てることができます。
●**装備**：主人公、仲間、戦車の装備を身につけたり渡したりします。
●**調べる**：主人公の立っている場所を調べます。
●**乗降**：戦車への乗り降りをします。
●**道具**：道具を使います。
●**砲弾**：乗っている戦車の兵器と残り弾数を表示します。
●**モード**：様々な設定を行えます。

強さの画面

強さを見るには、Aボタンで通常コマンド画面を呼び出し、「強さ」のコマンドを選びます。

このコマンドでは主人公と仲間、持っている戦車のステータスを見ることができます。装備のステータスでは、現在装備しているものに赤いマークがつきます。戦車で表示されるSPとは、装甲タイルの数を表しています。



戦闘コマンド画面

戦闘時のコマンドは、戦車と人間のもので分かれています。

[人間の戦闘コマンド]

●**攻撃**：装備している武器で敵を攻撃します。
●**にげる**：戦わずに逃げます。失敗すると、敵からの攻撃を一方的に受けてしまいます。
●**装備**：戦闘中でも装備の変更が可能です。装備の変更にターンは消費しません。
●**道具**：持っている道具を使います。受け渡しや捨てることはできません。
●**乗降**：戦車の乗り降りをします。ターンは消費しません。
●**補助**：戦闘中の戦術や表示などを細かく設定できます。メッセージ速度などを変更することもできます。

[戦車の戦闘コマンド]

●**主砲**：主砲に装備中の兵器で攻撃します。弾数が0になると使えません。
●**砲弾**：砲弾の種類を選びます。大砲タイプの兵器を装備しないと使えません。
●**道具**：戦車用の道具を使います。
●**副砲**：副砲に装備中の兵器で攻撃します。弾数が0になると使えません。
●**S-E**：S-Eに装備中の兵器で攻撃します。弾数が0になると使えません。
●**補助**：人間用のものに「のりおり」「にげる」が加わっています。

テクノ派
↓
ミサイル発射準備OK！ 照準を合わせろ！ 3、2、1……チュドーン！ ハイテク兵器の使い心地を試してみるだけで気分はハイなのさ。
↓
P188へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：データイースト株式会社 TEL 03-5370-0729

©1993 DATA EAST CORP./CREA-TECH

Mr.メモリの メタルマックス2 お楽しみガイド

戦車の改造を楽しもう

この「メタルマックス」シリーズがほかのRPGと違うところは、なんと言っても戦車に乗り込んで戦うってところなんだ。戦車に乗れば、いままでぜんぜん歯が立たなかったようなボスキャラだって、簡単に倒せちゃう。これだけだと、装備を強いものに変えるのといっしょだと思うかな？　でも、この戦車は改造をすることもできるんだ。攻撃力をバリバリにあげて、守りのことなんか気にしない！っていう人なら、主砲を何個も取り付けた戦車だって作れる。その反対に、守備力をガンガン上げて、どんな攻撃にも耐えられる戦車を作るのだってかまわない。とにかく、自分の好きなように戦車のタイプを変えていくことができるのが楽しいのだ。

ただ強くするだけでは物足りないという人には、インテリア屋で家具を買うってのもいいかも。この家具は買っても何の役にも立たないけど、リッチな気分を味わえる（？）というものだ。

つまり、戦車を手に入れたら、改造してみなきゃ、このゲームを遊んだとは言えないのだ。

戦車の改造を楽しもう

プレイの決め手
戦車の有効活用

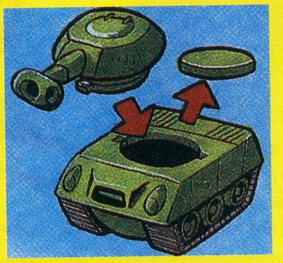
人間だけでも旅は続けていけますが、戦車を手に入れれば、旅がぐっと楽になります。最初のうちはなかなか強力な戦車は手に入りませんが、レンタル屋で借りることはできます。戦車に乗っているときに全滅した場合、戦車はその場所に置き去りになっています。水上でも同様ですので、現在位置はいつも確認しておきましょう。

ポイント1 戦車の装備

戦車は人間のように経験値を稼いで強くはなりませんが、装備を変更することでパワーアップしていきます。装備にも主砲や副砲などいろいろな種類があるので、バランスよくパワーアップさせていきましょう。

機銃タイプ
副砲タイプ。攻撃力に劣りますが、弾数に制限はないため、いくらでも使えます

特殊砲タイプ
特殊装備です。最初に弾付き装備を購入し、その後は弾だけを補充します



大砲タイプ
強力な破壊力を持っています。口径が大きくなるほど破壊力が上がっていきます

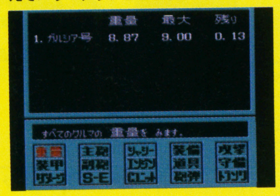
エンジン
戦車に積める装備の重さはエンジンの性能によります

Cユニット
フィールドを走ったり、攻撃を避けたりといった、複雑な動きを制御している機械です

シャシー
車体であり、戦車のボディです。売り買いできません

とにかく重量に注意！

戦車に取り付ける装備には全て重量が設定されています。その重量がエンジンの能力以上の重さになると動けなくなってしまいます。戦車のステータスの「残り」がマイナスの数値にならないように考えてパワーアップさせましょう。



装甲タイルで守る

装甲タイルとは、戦車の車体に張り付ける防御壁です。これは敵の攻撃を受け止めてくれますが、攻撃ごとにその数も減っていきます（SPで表示）。装甲タイルには重さがあり、「最大」から「重量」を引いた「残り」の重さ分を装備できます。

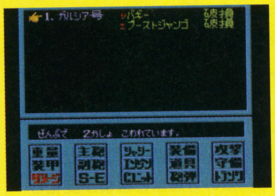
ポイント2 戦車用の道具と修理

砲弾などのスペア

主砲には弾数が設定されており、その数を使い切ってしまうと使えなくなってしまいます。しかし、スペア用の弾を弾倉に積んでおけば（弾倉にも制限あり）、その分だけ主砲の攻撃が可能です。スペア用の弾には様々な種類があり、通常の主砲より強力な攻撃が可能です。

修理は早めに

装甲タイルがなくなると、戦車の車体自体がダメージを受けてしまいます。攻撃によっては、主砲などの装備や走行系が故障してしまうこともあります。「破損」の状態ならその装備の機能は働きますが、「大破」になってしまうと、使えなくなります。破損したら早めに修理しましょう。



ポイント3 戦車のパワーアップ

自分の戦車を手に入れたら、いよいよ改造でパワーアップできます。改造は、装備の変更よりもより細かく、自分の思い通りの戦車を作ることができます。

シャシーの改造

●**守備力アップ**
シャシー自体の守備力をアップすると、装甲タイルもはがれにくくなります。また、タイルがなくなっても壊れにくくなります。

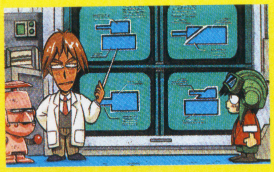
●**守備力ダウン**
重量オーバーで走行不能の場合は、守備力を下げて軽くすることもできます。

●**穴を開ける**
シャシーには、3つまで穴をあけることができます。穴には大砲などの装備を取り付けられるので、戦闘力のアップが望めます。

●**穴を変える**
穴は装備する武器によって、大砲タイプ、副砲タイプ、S-Eタイプと分かれています。タイプの変更にもお金はかかりますが、新たに穴を開けるよりは安上がりです。

●**弾倉アップ**
シャシーの内部に大砲用の弾倉を取り付け、取り外しができます。

●**弾倉ダウン**
弾倉を減らすと、シャシーを軽くできます。



装備の改造

●**エンジンの改造**
エンジンを改造すると、より重いものを積めるようになります。守備力のアップダウンも可能です。改造したエンジンは、重さと名前が変わります。上の クラスのエンジンが見つからないときや、高くて買えないときに改造するとよいでしょう。

●**Cユニットの改造**
命中率や回避率、守備力のアップダウンが行えます。

●**大砲・機銃・特殊砲の改造**
攻撃力、弾倉、守備力のアップダウンが行えます。

Last Bible III

アトラス｜●商品番号 251453●書き換え価格：1000円

ゲームボーイで生まれた人気シリーズ第3弾、魔獣と人間が共存する不思議な世界で大いなる旅が始まる。魔獣を仲魔にし、魔獣合体や戦闘を重ねることで自分だけのオリジナル魔獣を作ることができる。

Fブロック6　Bブロック4

ゲームの説明

タイトル画面が表示されたら「スタート」か「コンティニュー」を選択します。スタートを選択すると主人公の名前入力画面が出ます。名前を決定するとオープニングデモが始まりゲームがスタートします。コンティニューを選ぶとゲームのファイルを選ぶ画面が出ます。続きをプレイしたいファイルを選択すると、セーブしている場所からゲームを再開できます。

[戦闘中の会話]

戦闘中に会話を行うと、メッセージウインドウが開いて魔獣がいろいろと話しかけてきます。メッセージウインドウの上に、話をしている魔獣の現在の好感度と感情が表示されます。画面中央右に表示されるプレイヤーの行動を選択すると、選んだ選択肢によって魔獣の好感度と感情が変化します。会話の最終的な結果は、好感度と感情によって決定します。

●タイムアウト

プレイヤーの行動を選ぶのが遅かった場合は、魔獣のほうが勝手に行動を判断し、好感度と感情を変化させます。

●会話の結果

好感度や感情によって、会話の結果がいろいろと変わります。無条件で魔獣が「仲魔」になることもあれば、アイテムやお金を要求してくることもあります。また、突然襲ってくることもあります。

[仲魔の合体]

ゲームが進むと、特定の場所で2体の魔獣を1体に「合体」させることができるようになります。合体により、魔獣は大幅にパワーアップすることがあります。

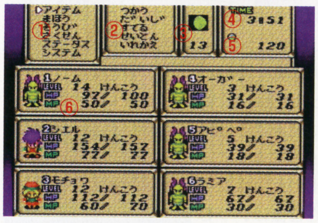
合体で生まれる魔獣は、元になった魔獣から特徴を遺伝します。また、合体前に持っていた魔法を継承することもできます。継承時はリストアップされた中から必要な魔法を選んでください。すべての魔法を継承させることはできません。

会話キャラと魔獣の相性

	人間(男)	人間(女)	悪魔	獣人	獣	鳥	不定系
シエル	最良	最良	中	良	良	良	中
モチョワ	最良	悪	悪	中	中	最良	最悪
ルディ	良	悪	最悪	良	最良	最良	中
ヨナタン	最悪	最悪	最良	良	最良	中	最良
グレン	最悪	最良	良	悪	中	中	良
ルシフェル	良	中	最良	最良	最悪	最悪	最良

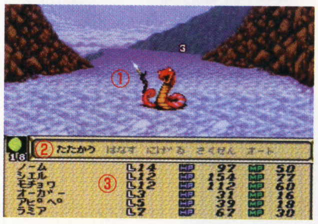
画面の見方

基本コマンド画面



①6つの基本コマンドを表示します。
②サブコマンドが表示されます。
③ゲーム中の月齢(月の満ち欠け)を表示。
④今までにかかったプレイ時間を表示。
⑤パーティが持っているお金の総額です。
⑥キャラクターのレベル、状態、HP／最大HP、MP／最大MPを表示します。

戦闘画面



①敵キャラクターの姿を表示しています。
②戦闘中の基本コマンドを表示します。
③パーティキャラの名前、レベル、現在のHP、現在のMPが表示されます。

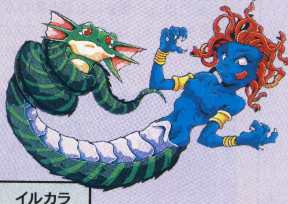
戦闘中の会話画面

①現在の魔獣の感情を表しています。
緑　魔獣は冷静に判断しようとしています。
赤　魔獣は怒って興奮しています。
黄　魔獣はうれしくて楽しそうです。
青　魔獣は怖がってビクビクしています。
②魔獣が話をしているキャラに対してどのくらい好感を持っているかを表示。行動の選択肢により数値が変化します。
③魔獣のセリフが表示されます。

種族別 仲魔の合体一覧表

合体できる種族は全部で13種類です。ここでは、それらの種族による合体表を公開します。この表を参考にして合体を行ってください。なお、表を見れば分かると思いますが、「ミュート」と呼ばれる種族以外は、同じ種族同士による合体を行えないようになっているので注意してください。

種族名	ジャーミ	イクテュス	グルガン	ネレイド	マーギ	パルーシ	バネッサ	ドラグゥーン	ザムデス	デミーグ	イルカラ	ミュート	カルマン
ジャーミ	×												
イクテュス	ネレイド	×											
グルガン	バネッサ	ジャーミ	×										
ネレイド	ドラグゥーン	デミーグ	イクテュス	×									
マーギ	イクテュス	ザムデス	パルーシ	ジャーミ	×								
パルーシ	グルガン	バネッサ	マーギ	ザムデス	ネレイド	×							
バネッサ	パルーシ	マーギ	デミーグ	グルガン	ドラグゥーン	ジャーミ	×						
ドラグゥーン	デミーグ	グルガン	ネレイド	マーギ	バネッサ	イクテュス	ザムデス	×					
ザムデス	マーギ	パルーシ	ドラグゥーン	バネッサ	グルガン	デミーグ	イクテュス	ジャーミ	×				
デミーグ	イルカラ	イルカラ	イルカラ	イルカラ	イルカラ	イルカラ	イルカラ	イルカラ	イルカラ	×			
イルカラ	ジャーミ	イクテュス	グルガン	ネレイド	マーギ	パルーシ	バネッサ	ドラグゥーン	ザムデス	デミーグ	×		
ミュート	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	ミュート	
カルマン	ザムデス	ドラグゥーン	ザムデス	パルーシ	デミーグ	ドラグゥーン	ネレイド	パルーシ	ネレイド	イルカラ	×	×	×



リーダー派は

主人公のレベル＋4までしか仲魔にできないの。偉そうに黙ってついてこいって言う前に、自分のレベル見たら？

P154へワープ

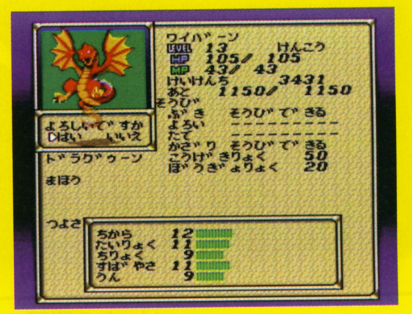
このゲームについてのお問い合せ先：株式会社アトラス　TEL 03-5261-2356　©ATLUS 1992,1993,1995 ALL RIGHTS RESERVED.

Mr.メモリの Last BibleⅢ お楽しみガイド

ハマると怖い仲魔の合体!

ゲームが進むと、プレイヤーが仲魔にした魔獣2体を組み合わせて1体に融合させる「合体」を行えるようになる。合体させる魔獣の種類によって、生み出される魔獣が千差万別に変化するので、誰でもパーティ内にいる魔獣のすべての組み合わせを試してみたくなるだろう。そして合体により高いレベルの強力な魔獣や、見たこともない魔獣が完成すると、もう完璧にハマること間違いナシ！　ゲームのストーリーを進めることそっちのけで、ひたすら仲魔集めと魔獣の合体に明け暮れることになるだろう。「合体」は一度ハマると抜けられない魅力的なシステムなのだ。

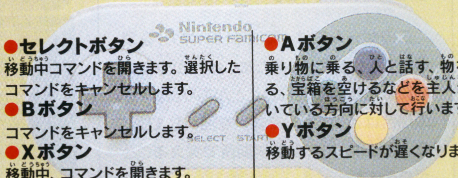
ここで合体に関するアドバイスを1つ。合体を繰り返していると、突然変異が起こって「ミューテーション族」（ミュート）と呼ばれる魔獣が生み出されることがある。それは合体でしか仲魔にすることができない強力な種族なので、出現したら大切に育てるようにしよう。なお、合体は「主人公のレベル＋4」の魔獣までしか作ることができないようになっているので注意してほしい。



合体を繰り返して強力な魔獣を作り出すのだ!

プレイの決め手

コントローラの操作



●**十字ボタン**
主人公を移動させます。コマンド選択時、カーソルを移動させます。戦闘の時のターゲットを選びます。

●**スタートボタン**
ゲームをスタートさせます。

●**セレクトボタン**
移動中コマンドを開きます。選択したコマンドをキャンセルします。

●**Bボタン**
コマンドをキャンセルします。

●**Xボタン**
移動中、コマンドを開きます。

●**Aボタン**
乗り物に乗る、人と話す、物を調べる、宝箱を空けるなどを主人公の向いている方向に対して行います。

●**Yボタン**
移動するスピードが遅くなります。

●**Lボタン**
コマンドを決定します。

●**Rボタン**
メッセージのスピードを変えます。

注）各ボタンの操作はシステムコマンドの「せってい」で変えられます。

各コマンドの効果

移動中に開ける基本コマンド

ステータス

パーティとストックのキャラの状態を見ることができます。キャラを選んでいる時、画面の右上に基本的な状態が表示されます。

状態の説明	
きぜつ	HP0の状態。行動不可能。
どく	毒を受けた状態。HPが減る。
まひ	マヒした状態。行動不可能。
ねむり	眠っている状態。行動不可能。
ひょうい	敵に乗り移られた状態。
こんらん	混乱した状態。味方を攻撃。
まふうじ	魔法が封じられた状態。
けんこう	普通の状態。

そうび

そうび	アイテムを装備。アイテム選択時、キャラごとにそのアイテムを装備した時の効果値が表示されます。装備できないときは「そうびふのう」と表示されます。
こうかん	各キャラの装備を交換します。キャラ選択時、画面上部に装備しているアイテムが表示されます。装備選択時は、交換後の効果値の変化が表示されます。
はずす	装備をはずします。キャラ選択時に、そのキャラが装備しているアイテムが表示されます。

アイテム

このコマンドでアイテムを選んでいる時に、各アイテムの説明が表示されます。

つかう	アイテムを使用。必要な場合は使う相手を選択します。
だいじ	重要な特殊アイテムの説明を見ることができます。
すてる	アイテムを捨てます。
せいとん	アイテムを種類別に並べます。
いれかえ	アイテムの位置を変更します。

システム

せってい	●メッセージ メッセージのスピードを変更。 ●サウンド モノラルかステレオを選択。 ●カーソル位置 前のコマンド入力の時の位置を記憶するかどうかを選択。 ●コントローラ 各ボタンの機能を変更。「しょきせってい」で最初の設定に戻る。
セーブ	3つのファイルからセーブするファイルを選択。ファイルを選んでいるときに、そのファイルに記録されているパーティの内容が表示されます。

まほう

決められたMPを消費して魔法を繰り出します。誰の魔法を使うかを選んだ後、どの魔法を使うかを選択します。使う相手を指定する必要がある場合は、その相手を選択します。

さくせん

いちがえ	パーティの並び順を変更。
いれかえ	パーティにいる仲魔とストックの仲魔を入れ替えます。
よぶ	ストックの仲魔を加える。
もどす	仲魔をストックに戻します。
はずす	キャラを仲魔から外します。
せってい	オート戦闘の行動を選びます。

オート戦闘のコマンド	
こうげき	キャラクターの行動が武器での攻撃だけになります。パーティ全員をこの設定にしておくと、MPを節約できます。
まかせる	キャラが自動的に行動を決定するようになります。新しく加わった仲魔をこの設定にして戦わせると、意外な行動を見せてくれることがあります。
マニュアル	オート戦闘の時でも、この設定を指定してあるキャラだけはコマンドで行動を決定することができます。何人でも自由に設定を指定できます。

キャラクター名鑑

シエル
ラガという高原に住んでいる空の民の少年。ダーク・ブルーの髪と瞳は勝ち気そうな光をたたえている。独立心旺盛で行動的な性格。大人顔負けのガイアの力に恵まれている。

モチョワ
空の民の少女。シエルとは相思相愛の仲である。万物の色彩の根源である光の秘儀に明るく、光の配合を考えたプリズムを独自に作り出すことができる。そのプリズムを使ってさまざまな力を発揮する。

簡単レベルアップ!

戦闘中にスタートボタンを押すとデバッグモードに入る。デバッグモードに入ったら、セレクトボタンを1回押して、画面の中央にウインドウを開こう。そして十字ボタンの上下でウインドウ内の数字を「490」か「491」に合わせるのだ。数字を合わせたらスタートボタンを押して戦闘画面に戻し、画面上にいる敵を倒そう。そうすれば、パーティの先頭にいるキャラクターが必ずレベルアップするのだ。

戦闘中に選択するコマンド

たたかう

パーティの並んでいる順に、各キャラクターの行動を決めていくことになります。

こうげき	装備している武器で攻撃。
まほう	覚えている魔法を使用します。
アイテム	アイテムを使用します。相手を指定する場合があります。
まもる	攻撃から味方を守ります。守ったキャラはダメージを受けます。

さくせん

よぶ	仲魔をパーティ内に呼びます。仲魔を交代させるときも使用。
もどす	パーティの仲魔をストックに戻します。パーティに仲魔がいない場合はコマンド選択不可。
いちがえ	パーティの並び順を変更。
せってい	オート戦闘時の各キャラクターの行動を設定します。

はなす

敵のパーティにいる魔獣1体と会話をします。うまくいけばその魔獣を仲魔にできます。

にげる

敵から逃げます。失敗すると敵から奇襲攻撃を受けて、一方的にダメージを喰らいます。

オート

オートで戦闘を行います。Bボタンを押すと、そのターンの最後でオート戦闘を中断します。

レナス［古代機械の記憶］

アスミック｜●商品番号 144134●書き換え価格：1000円

キャラデザイン＝かとう&ごとう、音楽＝田中公平で送る驚異と魔法のテーマパーク！
見習い精霊使いチェズニのちょっとした悪戯が古代の封印を解き、世界は大恐慌に。災厄を食い止めるためにチェズニは旅立つ。

Fブロック3
Bブロック4

ゲームの説明

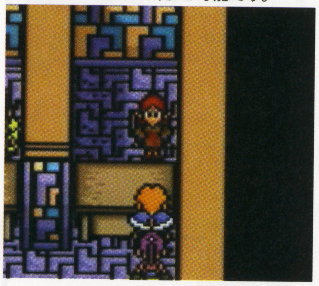
このゲームを新しく始める時には「NEWGAME」、続きをプレイする時は「CONTINUE」を選んで下さい。

［ゲームの進め方］

この世界にある様々な町には、いろんな人が住んでいます。この人達に話しかけることで冒険のヒントを見つけることができるでしょう。町の外には魔物がはびこっています。先に進むためには、魔物達を倒してレベルを上げ、強くなることが必要です。

［セーブについて］

冒険を中断したい時は、町の中にある宿屋へ行きましょう。中には宿屋主人と、記録を付けてくれる「セーブお姉さん」がいます。セーブは4カ所まで可能です。



ゲームに登場するお店

学問所 魔法を教えてくれるところです。魔法を教えてもらうには、お金が必要になります。

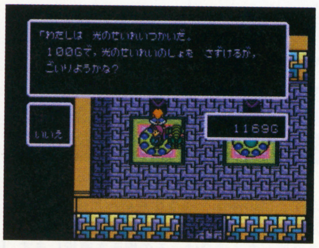
宿屋 泊まると、体力を回復できます。宿屋の中にはセーブするところもあります。

道具屋 体力を回復する薬などを売っています。くすりの効果は入れるボトルによって違います。

武器屋 武器や防具など、装備するものを売っています。装備には男性用と女性用があります。

［魔法について］

このゲームでは、魔法はHP（体力）を消費して使います。そのため、体力が少ない時には魔法が使えないことがあります。その場合は各種ボトルで体力を回復しましょう。魔法は、町にある学問所で覚えることができます。



［傭兵システムについて］

パーティーは4人制なので、主人公以外のメンバーに傭兵を入れることができます。傭兵には、各町の酒場で出会うことができます。ただで仲間になってくれる傭兵もいますが、契約料を支払わなければ仲間になってくれない者もいます。もし、パーティーがいっぱいの時に新しい仲間を入れたい場合は、誰かを「わかれる」コマンドではずして下さい。別れた傭兵は、その傭兵がいた酒場に行くか、「さけのにおい」などのアイテムを使えば、呼び出すことができます。

コントローラの操作

●**十字ボタン**
キャラクターの移動や、コマンドの選択に使います。

●**Aボタン**
コマンドの決定、話す、調べる、乗り物の着陸に使います。

●**Bボタン**
コマンドのキャンセルに使います。

●**Xボタン**
コマンド・ウインドウを開きます。

●**Yボタン**
マップを表示します（マップのアイテムを持っている時のみ可能）。

●**L・Rボタン**
Aボタンと同じ働きです。

●**セレクト・スタートボタン**
Aボタンと同じ働きです。

画面の見方

移動画面

［コマンドの説明］

●**もちもの**
キャラクターの持っている武器・道具に関するコマンドです。
つかう：道具を使います。
そうび：武器や防具などを装備します。
すてる：不要なアイテムを捨てます。

●**つよさ**
パーティー内にいるキャラクターの強さを見るコマンドです。
のうりょく：キャラクターの能力や状態が表示されます。
じゅもん：そのキャラクターが持っている呪文と習熟度を見ることができます。

●**たいれつ**
パーティーの順番を変えたい時のコマンドです。

●**じゅもん**
つかう：呪文を使います。
ならべかえ：呪文の配置を換えます。

●**わかれる**
パーティー内の仲間と別れます。

●**システム**
メッセージ表示などを変えるコマンドです。

呪文の画面

この画面には使える魔法と習熟度が表示されます。赤い丸がついているものが、習得している精霊です。バーの長さは魔法の習熟度を表しています。魔法を使うほど習熟度はあがっていきます。

戦闘画面

［コマンドの説明］

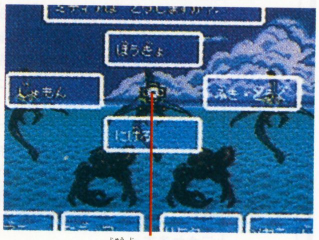
●**ぶき・どうぐ**
武器での攻撃や、ベルトにつけたボトルを使う時に選んで下さい。

●**じゅもん**
呪文を使います。使いたい呪文を選んで下さい。

●**ぼうぎょ**
敵からの攻撃のダメージを減らします。行動はできません。

●**にげる**
逃げる時に使います。1人でも逃げることできれば、パーティー全体が逃げられたことになります。

［コマンドの決定方法］



十字ボタンカーソル

コマンドは、画面上に現れる十字ボタンカーソルに合わせて、上下左右の十字ボタンの入力で決定します。選ぶものが4つ以上ある場合は、まず上下に十字ボタンカーソルを移動させた後、左右の入力で選んで下さい。呪文が増えると、ウインドウ内に入りきらないことがあるので、その場合はカーソルを上下に移動させて下さい。

リーダー派

全ての装備をキミ好みにしたいってのは分かる。でも、傭兵の装備は取り替えられないんだってば。

P98へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社アスミック TEL 03-3235-5612 ©1992 ASMIK

Mr.メモリの
レナス［古代機械の記憶］お楽しみガイド

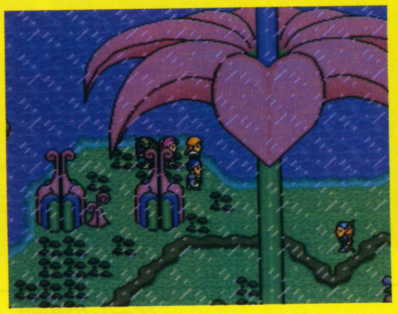
『レナス』の幻想的な世界観

この『レナス』はとても独特な雰囲気を持つRPGだ。それはグラフィックを見てもらってもわかるよね。もちろん世界観もフツーの、よくある中世的なものではないんだ。

例えば、登場するキャラクター。この世界にはいろんな種族がいる。主人公達のように、人間に近い姿をした種族や、羊のような角を持った毛むくじゃらの種族、さらにはアルマジロみたいなほとんど動物？って感じの種族までその種類も様々だ。そんな種族の住んでる世界だから、場所によって雰囲気もガラっと変わってくる。普通の町っぽいところもあれば、地手のマグマのそばにある何とも危険な町、空中にテントがあって、そこに町があるなんてこともある。

そんな中でも気になるのが、パステル調のグラフィックにところどころ見られる、メカっぽい建物だ。これはタイトルにもある「古代機械」に関係してるみたいだけど…。

こんな不思議で幻想的な世界観を持つこのゲームをぜひプレイしてほしい。



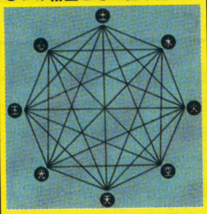
町の中心に大きな花が咲いている不思議な町

プレイの決め手

魔法の使いこなし方

魔法は学問所で精霊の書を手に入れることで習得できます。この魔法は、8つの精霊の組み合わせによって、様々な呪文が使えるようになります。魔法は使えば使うほど習熟度が上がり、その威力も強力になっていきます。回復魔法で治すことのできる状態異常は、どく(毒ダメージ)、まひ(動けなくなる)、とめ(停止する)、らん(混乱状態)、です。のま(敵に飲み込まれている状態)や、きぜつ(戦闘不能状態)は回復できません。

8つの精霊とその組み合わせ



精霊の組み合わせにより、全部で36種類の魔法が使用可能です。

攻撃魔法

呪文名	精霊		効果	消費HP
シスザン	水	火	一瞬にして敵を殺す	5
ケカン	光		敵1体に雷を落とす	18
ケケルン	光	空	敵1グループに雷を落とす	24
ケコボン	光	天	敵全体に雷を落とす	28
ズザン	火		敵1体に火の玉を投げつける	12
ズゾムン	火	玉	敵1グループに火の玉を投げつける	18
ズゾボン	火	天	敵全体に火の玉を投げつける	28
レラン	空		敵1体をかまいたち攻撃で切り裂く	24
レリスン	空	水	敵1グループをかまいたち攻撃で切り裂く	30
レラノン	空	心	敵全体をかまいたち攻撃で切り裂く	36
モミソゴーン	玉	水	敵全体を吹雪で攻撃	100
ズゼロゴーン	火	空	敵全体を熱波攻撃	95
ダイボバドン	天	土	大地を隆起させ、敵を埋める	110
ダイシソボン	水	天	竜巻を起こし、敵を攻撃	120
ダイナネモン	玉	心	敵全体を重力で押しつぶす	130
ダイケカノン	心	光	ブラックホールの力で敵を消し去る	20
ガスズゼコン	火	光	爆発を起こし、敵を攻撃	80

回復魔法

ダデス	土		解毒する	4
ダデケス	土	光	停止や混乱から回復させる	8
ダダネスト	土	心	自分を犠牲にして、味方全員のHPを回復	100

攻撃補助魔法

呪文名	精霊		効果	消費HP
クレジセク	水	光	敵を混乱させる	60
モムロック	玉		敵を一定時間停止させる	24
ダウンレロム	空	玉	敵の防御力をダウンさせる	60
ナズトラ	火	心	敵のHPを吸収する	2
バイダデル	土	空	味方の攻撃力をアップさせる	70
バイダドム	玉	土	味方の素早さをアップさせる	32

防御魔法

バイシス	水		味方の防御力をアップさせる	55
バイシサダー	水	土	敵の攻撃から身を守るバリアをはる	70
バイモモボー	天	玉	敵の魔法から身を守るバリアをはる	40
ナノバック	天	心	自分のダメージの半分を敵に返す	30
タンズザード	土	火	敵の攻撃をを自分だけに集中させる	1
モメカバック	光	玉	敵の魔法をはねかえす	50

その他の魔法

ボベレスク	天	空	最後に訪れた町にワープする	80
ボベクス	天		ダンジョンから脱出する	100
ナンエネミ	心		弱い敵に出会わなくする	60
カモナネス	水	心	かつて雇ったことのある傭兵を召還する	150

表の見方：左から魔法名、必要な精霊、効果、消費HPをそれぞれ表しています。

レナスの世界とキャラクター紹介

「レナス」の世界には多種多様な種族が存在します。全土には約12もの都市があり、それぞれの都市はその種族の特色を表したつくりになっています。

チェズニ
魔法学校の生徒で、主人公。火の精霊魔法が大の得意

ミディア
人を癒やす土の魔法の使い手。冒険途中からチェズニの仲間になる

ゼイゴス
世界を我が物にせんと、戦いを続けるフィオルラ族の覇王

レナスⅡ－封印の使徒－

アスミック｜●商品番号 144134●書き換え価格：1000円

前作と同じ豪華スタッフを起用し、その独特の世界観でプレイヤーを魅了するファンタジックRPG第2弾！前作から数年後、一万年封印されていた神の子「ファルス」が「大統一」を成し遂げるために自覚めた・・・

Fブロック8　Bブロック4

ゲームの説明

[ゲームの目的]

プレイヤーは一万年の眠りから目覚めた「封印の神・ファルス」を操り、ゲームの舞台となる久遠の「夜」に支配する地底世界・アンデルに眠る4つの秘宝を集め、道中に登場する様々な人々の協力を得ながら世界に「大統一」をもたらし、再び光を取り戻すのが目的です。

[ゲームの始め方]

タイトル画面が表示されている時にスタートかAボタンを押すと初期コマンド画面に切り替わります。初めての時は「はじめから」を、続きから始めたいときは「きろく」を選びます。なお、ゲームデータは最大3つまで保存することができますが、保存データがいっぱいの時に新しくゲームを始めたい場合は「きろくをけす」を選び、保存データの空きをつくってから始めてください。

[ゲームのセーブとゲームオーバー]

セーブはマップ画面時であればいつでも行うことができます。後悔しないためにもマメにセーブすることを習慣づけましょう。なお、ゲーム中以下の状況になった時ゲームオーバーとなります。

・メンバー全員のHPが0になった時
・メンバー全員が敵に飲み込まれた時

この後ゲームを続ける場合、最後にセーブした地点からの再開となります。

[魔法について]

このゲームでは、魔法はHP（体力）を消費して使います。そのため、体力が少ないときには魔法が使えないことがあります。その場合は各種ボトルで体力を回復しましょう。

魔法を使うたびに体力が消耗する

[傭兵システムについて]

町についたらまず、酒場をのぞいてみましょう。命知らずの傭兵たちがあなたが来るのを待っているはずです。パーティーは主人公を含め最大4人まで組むことができますが、傭兵の中にはただで仲間になってくれる者もいれば、契約料を支払わなければ仲間になってくれない者もいます。もし、パーティーがいっぱいのときに新しく仲間を迎えたい時は、パーティーの中の誰かを「わかれる」コマンドではずしてください。また、別れた傭兵とはその傭兵がいた酒場に行くか、「さけのにおい」などのアイテムを使えば、呼び出すことができます。

[精霊システムについて]

戦闘中にモンスターを倒すと、モンスターの中から精霊が飛び出します。戦闘終了後、自分がそれと同じ精霊を装備していれば「精霊習熟度」がアップします。この「精霊習熟度」は魔法の能力と連動しており、修練度を上げるほど魔法が強力になります。

[ゲームに登場するお店]

旅の途中にある街の中では様々なお店が営業しています。どの店で何をやっているのかを紹介します。

宿屋	全員の体力と「きぜつ」などの状態を回復し「ボトル」に薬もつめてもらえます。
道具屋	体力を回復する薬のほか、旅に役立つ様々なアイテムを売っています。
武器屋	武器や盾など、手に装備するものを売っています。
防具屋	頭、からだ、足に装備する様々な防具類を売っています。
精霊交換所	精霊の交換を行うことができます。

画面の見方

[簡易コマンドの説明]

マップ画面の時にXボタンを押すと簡易コマンド画面が現れます。

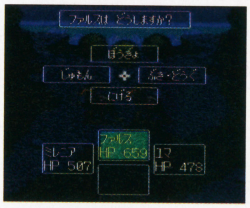
コマンドを開くと、ゲームを保存する「セーブ」、体力を回復する「ぜんかいふく」、仲間の配列替えや入れ替えに使う「パーティ」、そして「コマンド」の4つのメニューが現れます。

なお、「コマンド」を開くとさらに「そうび」、「もちもの」、「じゅもん」、「つよさ」、「せいれい」のコマンドが表示されます。

「コマンド」の説明

コマンド・1「そうび」	武器や防具を装備する時に使います。自分で選んで装備する「マニュアル」とコンピュータが効率的な装備を選ぶ「さいきょう」の二通りがあります。
コマンド・2「もちもの」「じゅもん」	呪文や持ち物の使用などに使います。持ち物では「ならべかえ」「せいりせいとん」「すてる」「つかう」呪文では「じゅもん」「ならべかえ」を行えます。
コマンド・3「つよさ」	各キャラクターのステータスや強さを確認できます。メニューでは「物理的ステータス」と「精霊ステータス」の2つのパラメータを見ることができます。
コマンド・4「せいれい」	手持ちの精霊の情報を見ることができます。「装備している精霊」「持っているだけの精霊」「精霊習熟度」「呪文の名前と説明」などを見ることができます。

戦闘モードについて



各キャラクターの行動を決定すると自動的に戦いが始まりますが、その後も画面からは目を離さないこと。それというのも戦闘中は画面に様々な情報が表示されるので、これらの情報を元に次の戦闘ターンの攻撃方法を練れば、効率よく敵と戦うことができるからです。画面にいるすべてのモンスターを倒せば勝利となり、戦闘は終了します。

各コマンドの説明

●武器・道具
武器や防具、道具を使うことができます。

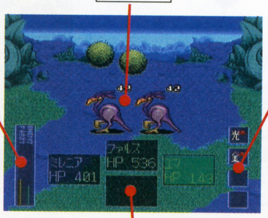
●防御
モンスターの攻撃から身を守ります。

●呪文
呪文を唱えたい時に使うコマンドです。

●にげる
逃げたい時に使います。

戦闘開始後の画面の見方

・精霊ゲージ
味方（左側）と敵（右側）の力を棒グラフで表示しており、グラフが赤い時は攻撃力、緑の時は防御力を示しています。このグラフは特に呪文を唱える時に注目です。敵に対してどんな呪文が有効であるか、逆に自分はどんな呪文に弱いのかということをグラフの長さで確認できるからです。この精霊ゲージの情報を見ながら効率的な戦い方を練りましょう。



・精霊表示ウインド
呪文を使っている時は、精霊表示ウインドにその呪文がどの精霊で構成されているのかが表示されます。4つの枠は呪文使用中にメンバーがもっている最大4種類の精霊を表示します。枠の右についている二つの赤いドットがその呪文に使われている精霊を表示します。精霊の組み合わせと呪文の効果は「呪文一覧表」をご覧ください。

リーダー派
↓
十字ボタンだけの戦闘システム！　だからって空いた右手で肩を組んでくるの、やめてくれる？
↓
P96へワープ

このゲームについてのお問い合せ先：株式会社アスミック　TEL03-3235-5992

©1996 ASMIK／1996柴尾英令

Mr.メモリの

レナスII－封印の使徒－ お楽しみガイド

ユニークなシステムの本格RPG

「レナスII－封印の使徒－」は、傭兵システムやマジックポイントの廃止など、何かとユニークなゲーム性で話題を呼んだ「レナス」シリーズの第2弾。本作ではもちろんそれら前作で好評だった様々な工夫がたっぷりと取り入れられている。

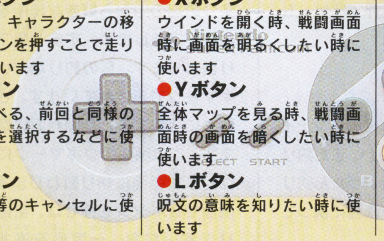
その一つが「十字ボタン入力システム」。これはコマンドの選択・決定などを、十字ボタンだけで行うことができるというものだ。最初のうちはちょっと戸惑うかも知れないけど、慣れてしまえば寝ころびながら片手で移動や戦闘できるという、実に便利で嬉しいシステムなのだ。

もちろん肝心のゲーム性も、広大な舞台をベースに難解かつ雄大なストーリーで迫り、やりごたえは十分。また、別れた傭兵と再会できるアイテムがあったり、精霊を集めて魔法をパワーアップしたり、魔法の使用にMPではなくHPを消費させたりと、規制のRPGでは見られなかったアイデアがゲームを一層面白く、そして懐の深いものにしている。

傭兵達の力を借りて「大統一」を目指せ！

プレイの決め手

コントローラの操作



●十字ボタン
カーソル、キャラクターの移動（Bボタンを押すことで走ります）に使います

●Aボタン
会話、調べる、前回と同様のコマンドを選択するなどに使います

●Bボタン
コマンド等のキャンセルに使います

●Xボタン
ウインドを開く時、戦闘画面時に画面を明るくしたい時に使います

●Yボタン
全体マップを見る時、戦闘画面時の画面を暗くしたい時に使います

●Lボタン
呪文の意味を知りたい時に使います

●Rボタン
呪文を使用した時のHP消費量や敵の種別を知りたいと時に使います

●十字ボタン入力システム
「レナスII」ではコマンドの選択・決定や道具等の使用などを十字ボタンでも行なうことができます

キャラクター紹介

ファルス
本作の主人公。久遠の「夜」に支配された地底世界アンデルに光を取り戻すために一万年の眠りから醒める。

ペトロ
巨大都市、ニグレンの長城を統治する護民官。ファルスの行動をあたたかくみまもる。

アイテムの種類

●ボトル 体力を回復できる。全6種類	●さけのにおい 一度雇ったことのある傭兵を呼び出せる
●ひかりのとびら ダンジョンから一気に出口へワープする	●まよけのたま 一定歩数の間敵と遭遇しない
●いえじのとびら もよりの町までワープすることができる	●こだいのいさん 何が起るかわからないお楽しみアイテム
●スペアドラッグ 好きなボトルの薬を9まで補充できる	●きんのエンジェル どこかで高く売ることができるらしい
●せいれいのランプ ファルスの精霊装備を変えられる	●？のカード 精霊習熟度を一気に上げることができる

呪文一覧表

	●属性付き攻撃呪文			
1.	ズザン	火	9	火の単体攻撃呪文
2.	ケカン	光	9	光の単体攻撃呪文
3.	レラン	風	9	風の単体攻撃呪文
4.	ズゾムン	火・金	16	火のグループ攻撃呪文
5.	ケケルン	光・金	16	光のグループ攻撃呪文
6.	レリスン	風・金	16	風のグループ攻撃呪文
7.	ズゼロン	火・天	30	火の全体呪文
8.	ケコボン	光・天	30	光の全体呪文
9.	レラノン	風・天	30	風の全体呪文
10.	ズゼロドン	火・虚	55	火の究極攻撃呪文
11.	ケカノドン	光・虚	55	光の究極攻撃呪文
12.	レラゴドン	風・虚	55	風の究極攻撃呪文
	●能力上昇呪文			
13.	バイアックス	火・光	18	味方の攻撃力をアップさせる
14.	バイシュアー	火・風	18	味方の戦闘速度をアップさせる
15.	バイテクイト	光・風	18	味方の防御力をアップさせる
16.	バイオール	金・虚	24	攻撃力・防御力・戦闘速度のアップ
17.	モムロック	金	6	モンスターをマヒさせ、動作を停止させる
	●精霊獣召喚呪文			
18.	ガフのみぶるい	天・地	48	モンスターの攻撃速度を遅くする
19.	グラバスのせなか	天・金	36	モンスターの物理的攻撃を防ぐ
20.	スペラスのはら	天・水	34	モンスターの呪文を防ぐ
21.	グボのむれ	天	32	モンスター全体に攻撃する
22.	ゴゴボルのて	天・虚	52	モンスターを握りつぶす攻撃をする
23.	ソフラスのなみだ	虚	28	モンスターの防御力をダウンさせる
	●攻撃補助呪文			
24.	ズザトル	火・水	24	モンスターの火の攻撃を弱める
25.	ケカトル	光・水	24	モンスターの光の攻撃を弱める
26.	レラトル	風・水	24	モンスターの風の攻撃を弱める
27.	バシトル	金・水	28	モンスターの攻撃を弱める
28.	スピトル	地・水	32	モンスターの呪文攻撃を弱める
29.	ナノバック	虚・水	45	モンスターの攻撃をはねかえす
	●特殊効果呪文			
30.	ナンエネミ	火・地	4	一定の歩数モンスターと遭遇しない
31.	エスカプ	光・地	30	必ず逃亡できる。ダンジョンからワープ
32.	カモネイト	風・地	25	一度やとったことのある傭兵を呼ぶ
	●回復呪文			
33.	ダデケス	地	12	「きぜつ」、「いし」以外の悪い状態を回復
34.	ダデオール	地・金	1	術者が所有する薬を仲間全員にわける
35.	ダダネスト	地・虚	0	術者の命を奪い、仲間全体の体力を回復
36.	ダデグレト	水	80	気絶している仲間を生き返らせる

磯釣り・離島編

パック・イン・ビデオ ●商品番号 281336●書き換え価格：1000円

大島、利島、鵜渡根島、新島、式根島、神津島、銭洲の空撮写真を取り込み、実際と同じ釣りの名所、ポイントを再現。投げ込み釣り、ルアー釣り、生きエサ釣り、カゴ釣り、フカセ釣りで20種類の魚にアタック

Fブロック4
Bブロック4

ゲームの説明

[基本的なゲームの流れ]

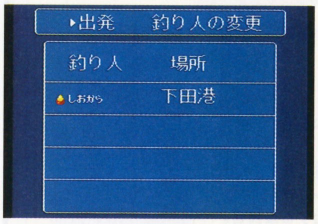
下田港から各地の島へ船で渡り、様々な磯魚を釣り上げるゲームです。島ごとの釣果、釣り上げた魚の種類、大きさなどの記録に挑戦できます。

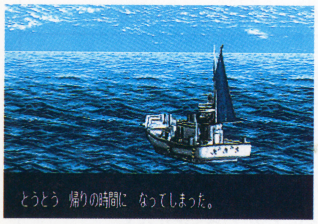
[ゲーム開始時]

タイトル画面でスタートボタンを押すと、釣り人リストが表示されます。空欄にウキマークを合わせてAボタンを押すと、名前入力画面になります。すでに名前が登録されている場合は、Aボタンで釣りに出かけます。ここで名前の変更を選ぶこともできます。名前の入力・変更は、十字ボタンでカーソル移動し、Aで入力。Bで消去。入力後、「おわり」でAボタンを押すとゲームが始まります。

[ゲーム終了時]

一日が終わって、釣りから帰るエンディング画面で電源を切って下さい。また釣りの途中でやめたい場合には、いったん釣り場画面からBボタンでマップ画面に戻ってから電源を切って下さい。





アタリからランディングまで

1.魚を誘う

水中画面では、釣り方により差異はあるものの、基本的には魚と同じ高さで仕掛けやルアーを上下させることがポイントとなります。魚は主に仕掛け・ルアーが落下している時に食いつきます。また、気をつけなくてはならないのが、おおげさに仕掛け・ルアーをあおったりすること。これでは魚が驚いて逃げてしまいます。

2.ハリ掛かりさせる

魚がハリ部分を口に入れたらBボタンで"アワセ"(※1)て、口にハリをかけますが、多くの場合、魚がハリに食いついているのはホンの一瞬です。このチャンスを見逃さないようにして下さい。

(※1)"アワセ"とは、あたりがあったときに("あたり"とは魚がエサにふれたり、くわえたことがウキでわかること)、竿をあおって魚をハリにかけることです。

3.巻き上げる

魚がハリ掛かりしたら、巻き上げ作業に移ります。これ以降はどの釣り方でも共通の方法です。ステップとしては、Aボタンでリールを巻いてイトのたるみをまず取ります。たるみがなくなったらBボタンでサオをあおって魚を引き寄せ、新しいたるみを発生させます。再びこのたるみを巻き取ります。

4.送り込む

巻き取りの最中に、魚が右側を向いて抵抗することがあります。その時はリールを巻くのをやめて、魚が泳ぎ終わるのを待ちます。泳いでいる間にリールを巻くと、イトを切られて逃げられてしまいます。魚がおとなしくなったら再び巻き上げの作業をくり返して下さい。

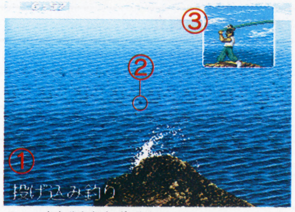
画面の見方

[マップ画面]

全体マップでは、下田港から出発して、7つの島の中から好きな場所を1つだけ選び、接触します。すると島マップに切り替わります。島の釣り場がいくつかウキマークで示されています。さらにこのウキに接触すると空撮画面に切り替わります。この画面のウキマークに接触すれば釣り場画面に切り替わります。釣り場画面でBボタンを押せば、空撮画面に戻ります。なお、一度島を選択すると、一日が終わるまで別の島に移動することはできません。

[釣り場画面]

①釣り方
釣り方選択画面で選んだ釣り方が表示されます。
②魚影
釣れる魚がいれば、水面に魚影が表示されます。
③動作の表示
キャスト、巻き上げなど、プレイヤーの動きをリアルタイムに表示します。Aボタンで仕掛けを投げ込みます。魚影が反応すると水中画面に切り替わります。



[釣り方選択画面]

釣り場画面でXボタンを押すと表示されます。十字ボタンの左右で釣り方、上下でエサ・ルアーを選択します。Bボタンで釣り場画面に戻ります。

[お手本ビデオ画面]

その時点で選択している釣り方のお手本が流れます。Bボタンで釣り場画面に戻ります。

[島別釣果一覧画面]

釣り場画面でLボタンを押すと表示されます。十字ボタンの上下で島を選び、Aボタンで各島の釣果総重量が表示されます。Bボタンで釣り場画面に戻ります。

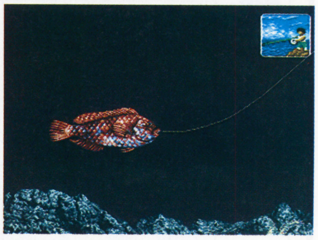
[魚種別釣果一覧画面]

釣り場画面でRボタンを押すと表示されます。十字ボタンで魚を選び、Aボタンでいままでのその魚の釣り記録が表示されます。Bボタンで釣り場画面に戻ります。

[水中画面]

釣り場画面から水中画面に切り替わると、仕掛けに魚が反応しています。魚がエサ・ルアーを口に入れたらBボタンでアワセます。うまくハリ掛かりしたら、イトのたるみをAボタンで巻き上げます。たるみがなくなったらBボタンでサオをあおって、魚を引き寄せ、再びたるみを作ります。この繰り返しで魚を釣り上げます。魚が身を曲げて抵抗したら、動きを止めるまで巻き上げを中止します。おとなしくなったら再びサオをあおって巻き上げ作業を行って下さい。

仕掛けやルアーが画面右端まで達してしまうと、これ以上魚は近寄ってきません。引き上げて再投入して下さい。

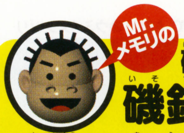


[釣り上げ画面]

魚を釣り上げると、その魚の記録が表示されます。Aボタンで取り込みます。釣り上げに失敗した場合には、Aボタンで仕掛けを引き上げて再挑戦して下さい。

マイペース派
釣り場に一人はいるやつ。落ちていた針と糸を餌も付けずに垂らして、カレイが引っかかるのを待つやつ。（しかも釣れるやつ）
P184へワープ

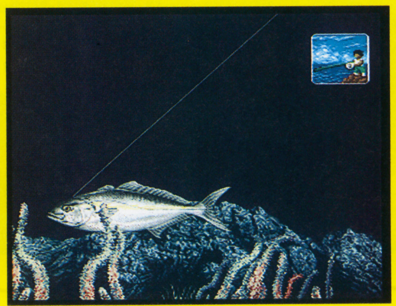
このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社パック・イン・ビデオ TEL03-5466-1757 ©1994 PACK-IN-VIDEO



磯釣り・離島編 お楽しみガイド
磯釣りはもともとがゲームだった

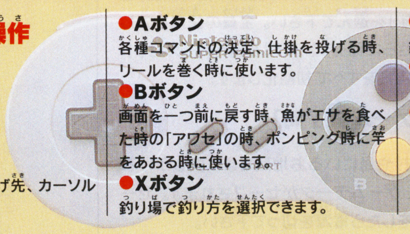
家庭用ゲーム機で触れることのできる釣りゲームは、そのほとんどがブラックバスをターゲットとしたものばかりで、海釣りに的を絞った釣りゲームは少ない。そんな中、海釣りで、しかもちょっぴり硬派なイメージのある磯釣りにテーマを限定したこのゲームは、非常に貴重な存在だ。しかも、伊豆七島をそっくりそのまま再現しているという徹底した作りは、実際の釣り人にも評価されるべきポイントだ。釣り方もルアー釣りは別にしても、ウキフカセやカゴといった非常に地味なものが大半を占める。素人にとってこれらの釣り方は、何が何だか意味の分からないものかもしれないが、しかし、このゲームの中では内容に奥深さを与える重要なファクターとして見事に組み込まれている。ただ、磯釣りそのものがゲーム性の高い釣りだという事実を考えれば当然のことなのだけど･･･。

このタイトルは釣りゲームの中では決してオーソドックスなタイプとは言えない。水中での魚の誘いはアクション・ゲーム、魚と仕掛けのマッチングはパズル・ゲーム、といった具合に、非常にレベルの高い戦略が必要になってくる。この新鮮味を味わってみて欲しい。


アクション、パズルなど様々なゲームのエッセンスが詰った新感覚の釣りゲームだ

プレイの決め手

磯釣りの基本をマスターしよう



コントローラの操作

●スタートボタン
使用しません。

●セレクトボタン
使用しません。

●十字ボタン
キャラクターや仕掛の投げ先、カーソルの移動に使います。

●Aボタン
各種コマンドの決定、仕掛を投げる時、リールを巻く時に使います。

●Bボタン
画面を一つ前に戻す時、魚がエサを食べた時の「アワセ」の時、ポンピング時に竿をあおる時に使います。

●Xボタン
釣り場で釣り方を選択できます。

●Yボタン
釣り場で「釣りビデオ」が見られます。

●Lボタン
「島別釣果一覧」が見られます。

●Rボタン
「魚種別釣果一覧」が見られます。

釣りの種類と操作方法

1.投げ込み釣り

仕掛け投入後、アタリがあると水中画面に切り替わります。Aボタンでゆっくりリールを巻いていると魚が現れます。ある程度仕掛けが上昇すると、魚が逃げてしまいま すが、逃げる寸前のタイミングにAボタンを放すと魚が下降するエサに食いつきます。

2.ルアー釣り

●メタルジグ、スプーン
ルアー投入後、十字ボタンの左右でルアーを動かし、魚を誘います。うまくいけば水中画面に切り替わります。Aボタンでルアーを引いているうちに魚が寄ってきます。
魚の高さに合わせて引きながらルアーの上昇・下降をくり返します。メタルジグの場合は上昇時・下降時のどちらでも食いついてきます。スプーンは下降時です。

●フローティングミノー、ディープダイバープラグ
Aボタンでルアーを引くと、フローティングミノーは沈み、ディープダイバープラグは浮きます。魚はそれぞれ、そのタイミングで食いつきます。ただしどちらも魚がルアーに近付きすぎると逃げてしまいます。ギリギリのタイミングでAボタンを放すと食いつきます。

3.生きエサ釣り

生きエサは水中を自由に泳ぎ回り、自動的に魚を誘います。魚が反応すれば水中画面に切り替わります。生きエサを魚と同じ高さにAボタンで調整して下さい。魚が勝手に接近して生きエサに食いつきます。

4.カゴ釣り

投入した仕掛けに魚が反応すると水中画面に切り替わります。Aボタンで一匹ずつカゴからエサを落とします。魚は落ちてくるエサを食べながら上昇して、付けエサを見つけて食いつきます。

5.フカセ釣り

投入した仕掛けに魚が反応すると水中画面に切り替わります。Aボタンで仕掛けを魚と同じ高さに上昇させると魚が接近を始めます。上昇させ過ぎると魚は逃げてしまいますが、そのぎりぎりの高さでAボタンを放すとエサが下降し、接近する魚の口の位置に合えば食いつきます。

※離島編操作方法は釣り方によって異なります。釣り方を選ぶ時はXボタンで選択画 面を呼び出すことができます。

魚の種類と、適した釣り方

釣り方とエサ・ルアー ＼ 魚の種類	イサキ	イシガキダイ	イシダイ	イイズミ	イナダ	カサゴ	カツオ	カッポレ	カンパチ	クエ	シイラ	シマアジ	ツムブリ	ヒラマサ	フエフキダイ	ブダイ	マハタ	メジナ	メジマグロ	ワラサ
投げ込み	×	蟹、貝類	蟹、貝類	ノリ	×	ノリ以外	×	×	×	イワシ	×	×	×	×	ノリ以外	ノリ	イワシ	×	×	×
ルアー	×	×	×	×	スプーン	×	ダイバー	スプーン	ジグ	×	ミノー	×	ジグ	ダイバー	×	×	×	×	ダイバー	ミノー
生きエサ	×	×	×	×	×	×	イワシ	×	小アジ	×	△	×	×	ムロアジ	×	×	×	×	イワシ	×
カ　ゴ	△	×	×	×	△	×	×	×	×	×	×	△	△	△	×	△	×	最適	×	△
フカセ	×	×	×	×	×	×	×	×	△	×	×	△	×	△	△	△	×	最適	×	×

※表内の△はそこそこ魚が出現し、×はほぼ出現の見込みはありません。

海のぬし釣り

パック・イン・ビデオ ●商品番号 283126●書き換え価格：1000円

4人の家族が、それぞれ思い描く「海のぬし」をさがしに、大海原へ旅立ちます。海には100種類もの魚が泳ぎ、あなたとのバトルを待ち受けています。投げ釣り、船釣り、13種類の海釣りが楽しめます。

Fブロック2 Bブロック4

ゲームの説明

[基本的なゲームの流れ]

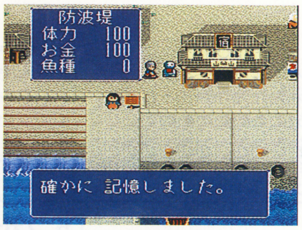
キャラクターごとにそれぞれの思い描く「海のぬし」を探して旅をします。釣り上げた魚をお金に換えて、徐々に釣り具を充実させていきます。防波堤の村からスタートして、船で沖や離島を目指します。

[ゲーム開始時]

タイトル画面でAボタンを押すと、キャラクター選択画面が表示されます。好きなキャラクターを選んでAボタンを押すと名前入力画面になります。名前の入力・変更は、十字ボタンでカーソル移動し、Aで入力。Bで消去。入力後、「おわり」でAボタンを押すとゲームが始まります。セーブデータを消したい時は、選択画面で「記録を消す」を選んで下さい。全員の記録を消してさらに「記録を消す」を選べば、カセットの内容をすべて初期化します。

[ゲーム終了時]

村や島にいるお地蔵さまに話しかけると、ゲームデータがセーブされます。セーブをしたら電源を切って下さい。



村や島の施設紹介

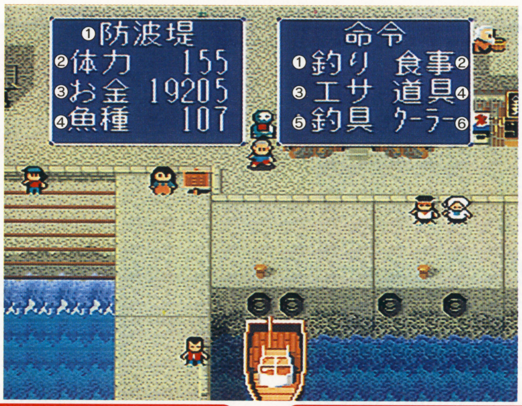
- **魚屋** 釣った魚を買いとってくれます。
- **お地蔵さま** 話しかけるとセーブできます。
- **宿屋** 体力全回復。宿屋に泊まれば釣って減った魚も海に戻っています。
- **立て札** 釣果、釣り大会の記録を見ることができます。
- **釣具屋** 釣り具、道具、食料を売っています。
- **船** 船長にお金を払えば、船に乗ることができます。

アイテム紹介

- **釣りノート** 釣った魚、釣った場所の記録が記されています。
- **カヌー** 水上を移動でき、釣りをすることもできます。
- **磯タビ** 磯を歩くのに必要です。
- **磯アミ・クーラー** 釣った魚を入れておきます。
- **ギャフ** 大きな魚を引き上げるのに必要です。
- **絵はがき** 届いていれば見ることができます。
- **虫メガネ** 地面や浅瀬を調べてエサを見つけます。
- **救命胴衣** これがないと船に乗せてもらえません。
- **コマセ** 水際でこれをまくと魚が寄ってきます。
- **ヘッドライト** 昼なら夜に、夜なら昼になります。
- **カギ** 宝箱を開けることができます。使い捨て。
- **音楽** ステレオ・モノラルを切り替えます。
- **皮手袋** トゲや毒のある魚から手を守ります。
- **磁石** ぬしがいる方向がわかります。
- **つり新聞** 釣り情報、大会の結果が掲載されています。

マイペース派
↓
何だかキミってさ、釣ってる時間よりも浜辺で泳いでる時間の方が長いような気がするんだけど…。
↓
P228へワープ

画面の見方



ステータス表示

①**ステージ名** 現在プレイヤーのいるステージ名です。全7ステージあります。

②**体力** 動物から攻撃されたり、泳いだりすると減ります。食事をしたり睡眠をとることで回復することができます。

③**お金** 釣り具や道具の購入などに使います。釣った魚は売ることができます。

④**魚種** それまでに釣り上げた魚の数です。「海のぬし」を釣り上げ、さらに108種類を釣り上げていると、新たなぬしが出現します。

命令コマンド

①**釣り・移動** 「釣り」を選ぶと、釣りを始められる状態になります。

②**食事** Aボタンを押すと食事をして体力を回復できます。

③**エサ・ルアー・ギジバリ** 現在選択している釣り具に合わせて、コマンド名が変わります。

④**道具** 持っている道具が表示され、Aボタンで使うことができます。

⑤**釣具** 装備中の釣具が表示されます。

⑥**磯アミ・クーラー** 釣り上げて持っている魚のデータが表示されます。

1.フィールド画面

海に接している、あるいは仕掛けが海に届きそうな場所ならどこでも釣りを始めることができます。また、村や釣り場にいる人に接触すれば情報を得ることができます。

2.釣り画面

スタンバイ画面でBボタンを押し、仕掛けを投げます。十字ボタンで投げたい方向を決めます。投げている間に十字ボタンを押すと、斜めにも投げられます。仕掛けが着水すると、潮の流れに合わせて移動します。画面の端まで流れると仕掛けが戻ってくるので、再投入して下さい。水面に見える魚影が仕掛けに反応すると水中画面に切り替わります。またウキ釣りの場合、ウキが引き込まれずに浮き上がるような反応があったときは、エサがその魚にあっていない証拠です。エサを変えてみましょう。

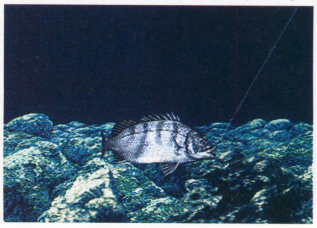
3.水中画面

ウキ釣りではすでに魚が針に掛かっています。他の釣り方では、Aボタンでハリの部分を魚の口の高さに保って、魚を誘います。魚がエサをくわえたら一度Aボタンを押して“アワセ(※1)”ます。うまくハリ掛かりしたら、Aボタンでリールを巻きあげましょう。ただし、魚が抵抗している時はボタンを放し、魚がおとなしくなった時を見計らって巻き上げて下さい。この繰り返しで釣り上げることができます。

(※1)“アワセ”とは“あたり”(“あたり”とは魚がエサにふれたり、くわえたことがウキでわかること)、があったときに竿をあおって魚をハリにかけることです。

4.釣り上げ画面

魚を釣り上げると魚の種類、大きさが表示されます。若魚を釣り上げた場合は、魚の数が減ってしまうので、できる限り逃がしてあげて下さい。逃がすにはこの画面で十字ボタンの下を押して下さい。クーラーに収める場合には上を押し続けて下さい。



このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社パック・イン・ビデオ TEL03-5466-1757 ©1996 PACK-IN-VIDEO

Mr.メモリの 海のぬし釣り お楽しみガイド

海は夢を与えてくれる存在だから

『川のぬし釣り』の海水版といった内容のゲームだ。淡水版に比べてややロールプレイングゲーム風味は薄い。敵との戦いは大したことはなく、ステージに順番があるわけでもない。しかし、釣り自体の魅力はこちらの方が高い。なにしろ魚の種類は108種類。釣り道具、釣り方のバリエーションは、いくら試しても試しきれない。繊細かつパワフルな磯の釣りから、力対力のトローリングまで、釣り方だけでなく、釣りのスタイルそのものまで様々だ。そして海。

広い外洋でふとサオを出すと、とんでもなく深い海溝がある。船で旅していると、視界の端に小さな島が見えてくる。そんな、何があるのかわからない期待感こそ、海が提供してくれるものだ。

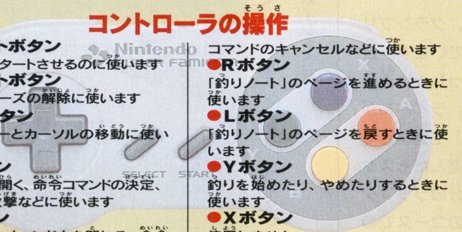
釣り上げた魚の種類や大きさを自動的に保存してくれる「釣りノート」も、見ているだけでも楽しい。図鑑感覚で見られるこのノートが完成すれば、新たなぬしに出会うことだってできる。果てしなく遊べる。懐の広さがたまらない。

このゲームに慣れると、他のロールプレイングゲームで遊んでいるときでさえ、海辺に行くとついついサオを出したくなる。

クロダイを釣り上げた!!魚をたくさん釣り上げて「釣りノート」を完成させよう

プレイの決め手

コントローラの操作



●スタートボタン
ゲームをスタートさせるのに使います

●セレクトボタン
ポーズとポーズの解除に使います

●十字ボタン
キャラクターとカーソルの移動に使います

●Aボタン
ウィンドウを開く、命令コマンドの決定、動物への攻撃などに使います

●Bボタン
釣りをする、ウィンドウを閉じる、命令コマンドのキャンセルなどに使います

●Rボタン
「釣りノート」のページを進めるときに使います

●Lボタン
「釣りノート」のページを戻すときに使います

●Yボタン
釣りを始めたり、やめたりするときに使います

●Xボタン
使用しません

釣り方の種類

選んだサオ、道具の組み合わせで釣り方が決まります。それぞれ操作方法がやや異なります。

釣り方	仕掛け	アドバイス
1.ウキ釣り	リール竿+ウキ+ハリ	魚が反応するとウキが少し沈み、食いつくと大きく沈みます。
2.ミャク釣り	リールザオ+仕掛け	魚と同じ高さにエサを保ち、魚を誘って下さい。
3.ヘチ釣り	落とし込みザオ+ハリ	海底のエサを少しだけ浮かして、魚を誘って下さい。
4.サビキ釣り	リールザオ+サビキ仕掛け	操作に関係があるのは一番下の魚だけです。
5.投げ込み釣り	リールザオ+オモリ+ハリ	海底にいる魚しか食いつきません。
6.タコ釣り	リールザオ+タコ掛けカニ付き	タコ専用の釣り方です。
7.投げ釣り	リールザオ+テンビン系オモリ+ハリ	投入後、仕掛けを引いて魚を誘って下さい。
8.船釣り	船釣り用サオ+仕掛け	船から垂直に下方向へ仕掛けを落とします。
9.イカ釣り	船釣り用サオ+イカ仕掛け	船でのイカ専用の釣り方です。
10.ビシ釣り	船釣り用サオ+ビシ+仕掛け	オモリ内蔵のコマセアミを使った釣りです。
11.カゴ釣り	船釣り用サオ+カゴ+仕掛け	コマセアミを使った釣りです。
12.ルアー釣り	ルアーロッド+ルアー	投入後、ルアーを引いて魚を誘って下さい。
13.トローリング	トローリングロッド+ギジバリ	十字ボタンでクルーザーを動かし、ギジバリを引いて下さい。

ステージごとのターゲット

ステージごとに釣れる魚はおよそ決まっています。種類によっては複数のステージで釣れるものがあります。

ステージ			
防波堤ステージ	アジ	クロダイ	ハゼ
	イイダコ	コノシロ	ヒラメ
	イワシ	サバ	メバル
	カサゴ	サヨリ	
砂浜ステージ	イシガレイ	クサフグ	ハオコゼ
	イシモチ	コチ	ボラ
	イナ	サッパ	マコガレイ
	カレイ	シロギス	ウシノシタ
磯ステージ	アイゴ	イシダイ	ハコフグ
	アイナメ	ウミタナゴ	ベラ
	イサキ	キタマクラ	メジナ
	イシガキダイ	シマアジ	
沿岸ステージ	アカアマダイ	キダイ	チダイ
	アカカマス	コウイカ	マダイ
	アナゴ	サワラ	マダコ
	ウマヅラハギ	シマガツオ	マフグ
	オニオコゼ	シロアマダイ	メイチダイ
	カイワリ	シャコ	メゴチ
	カワハギ	ソイ	ヤリイカ
	キアマダイ	タチウオ	ワタリガニ
沖島ステージ	イズスミ	クチグロ	ブダイ
	ガンギエイ	スズキ	ブリ
	カンパチ	タカベ	ムロアジ
	クチジロ	ネコザメ	
外洋ステージ	アカイサキ	クロカジキ	ビンナガ
	アコウダイ	クロマグロ	ホウボウ
	イソマグロ	シイラ	マハタ
	イトヨリダイ	スケトウダラ	マンボウ
	イシナギ	スルメイカ	ムツ
	オキザワラ	チカメキントキ	メジマグロ
	キツネダイ	バショウカジキ	メダイ
	キワダマグロ	ハマダイ	メバチ
	キンメダイ	ヒメダイ	
離島ステージ	イナダ	カッポレ	ミノカサゴ
	ウツボ	カンダイ	モロコ
	ウメイロ	ツムブリ	ワカシ
	カツオ	ハリセンボン	

F-ZERO

任天堂 ●商品番号 129216●書き換え価格：1000円

F-1レースをモチーフにした惑星規模の未来レースゲーム。能力差のある4種類のマシンを操り9つの惑星都市で地上300フィートに浮かぶ15のコースを転戦する。モードはグランプリとプラクティスの2つ。

Fブロック1
Bブロック1

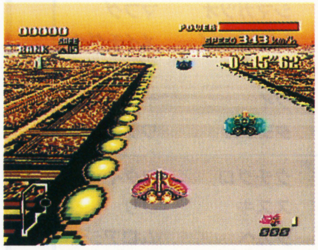
ゲームの説明

カセットをスーパーファミコンに差し込み、電源をONにして下さい。タイトル画面が出たらゲームのモード（グランプリまたはプラクティス）をセレクトボタン、または十字ボタンの上下で選択しスタートボタン（もしくはAか、Bボタン）で決定して下さい。

[GRAND PRIX]

決められたコースを走り、優勝を目指すモードです。まず、カーソルを動かし自分のマシンを決定します。次に出場するリーグとクラスを選択します。リーグはKNIGHT、QUEEEN、KINGのいずれかを、クラスはBEGINNER、STANDARD、EXPERTのいずれかを選択して下さい。（クラスはセレクトボタンか十字ボタンの上下で選択できます。）なお、各リーグとクラスの難易度は以下の通りです。

易しい← →難しい
KNIGHT－－－－QUEEN－－－－－－KING
BEGINNER－STANDARD－EXPERT



[PRACTICE]

練習用のゲームモードで、グランプリの中の7つのコースが入っています。自分のマシンを選んだ後にいっしょに走るライバルマシンを選びます。ライバルが不要な場合は、「NO RIVAL」を選択して下さい。次に走るコースを選んだらスタートです。5周完走後、自分のラップタイムと総タイム、さらにそのコースでの過去ベスト5のタイムとラップを見ることができます。

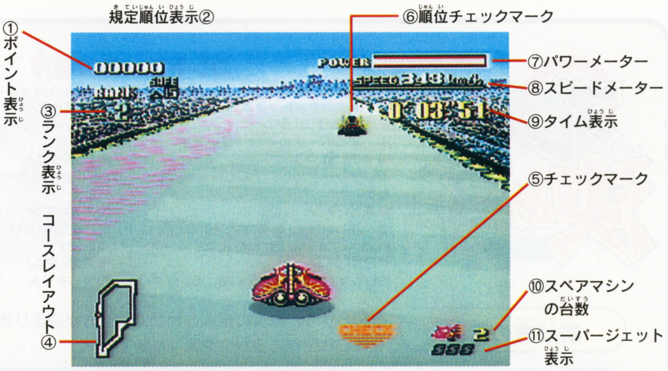
[GIVE UP]

走行中にスタートボタンを押すとポーズがかかり、レースを続行するか中断するかをYES、NOで決めることができます。（十字ボタン左右で選択、スタートボタンで決定）なお、グランプリの場合は、「YES」を選択するとスペアマシンを1機失います。

[RECORDS]

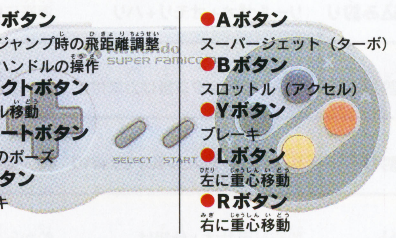
過去に完走したコースのベスト10タイムとベストラップを15のコース全てにおいて記録できます。記録の下の線が赤いものはグランプリでの記録、緑のものはプラクティスでの記録です。また、各コースにおいて全ての記録を消去したい場合には、記録画面でセレクトボタンを押すと「ERASE? YES NO」というメッセージが表示されますので、YESを選んでスタートボタンを押して下さい。

画面の見方



①現在の総合ポイントです。②この順位以内でゴールラインを通過しないと失格になります。③現在もマシンの順位です。規定順位ギリギリでは黄色、それ以下では赤色で点滅して警告音が鳴ります。（※プラクティスでは、そのコースのベストレコードが表示）④コース上の点の位置が、自分のマシンのいる場所です。⑤後続のマシンが迫ってきていることを表します。⑥前方のマシンの現在の順位を表します。⑦マシンやガードビームに接触するたびにメーターの量が減っていき、一定値以下になるとPOWER DOWNとなり、マシンのスピードが落ちます。メーターが0になると爆発してクラッシュアウトとなります。⑧現在の速度を表します。⑨現在のタイムを表します。⑩これが0の時にクラッシュしてしまうと、ゲームオーバーとなります。⑪緑色の時に使用可能です。使用中は赤色になります。

コントローラの操作



●十字ボタン
上下：ジャンプ時の飛距離調整
左右：ハンドルの操作
●セレクトボタン
カーソル移動
●スタートボタン
ゲームのポーズ
●Xボタン
ブレーキ

●Aボタン
スーパージェット（ターボ）
●Bボタン
スロットル（アクセル）
●Yボタン
ブレーキ
●Lボタン
左に重心移動
●Rボタン
右に重心移動

F-ZEROオフィシャルルール

1　目標は各リーグ5戦全てを完走し、かつ3位以内に入賞すること。
2　各コースとも、5周してその順位を競う。ただし1周目15位以内、2周目10位以内、3周目7位以内、4周目5位以内、5周目3位以内でゴールラインを通過できなかったマシンは失格となる。
3　失格、クラッシュアウト、もしくはリタイアしても、スペアマシンを持っていればそのコースの再挑戦が認められる。ただし、グランプリ開始時に持てるスペアマシンは2台。
4　各パイロットには、ラップごとの順位に応じて、以下のようなポイントが与えられる。RANK1－900pts.、RANK2－600pts.、RANK3－400pts.、4位以下－200pts.（※ランクアウトになった場合ポイントは与えられない）また、ゴールインした時のポイントは次のように設定されている。1位－2500pts.、2位－1500pts.、3位－1000pts.。さらに総合獲得ポイントが、10000pts.、20000pts.、30000pts.に達するごとに、スペアマシンの使用が1台多く認められる。（最高5台まで使用可能）
5　スーパージェット（S-JET）は、各コースとも1周目での使用を禁止し、1周クリアするごとに1回ずつ、その使用権をパイロットに与えるものとする。使用権のストックは最高3回分まで。
6　コース上を逆方向に走行することは極めて危険な行為である。「REVERSE」の表示と共に警告音が鳴るので、パイロットは速やかに方向転換をすること。
7　ジャンププレートを利用しての、ある程度のショートカット（カーブ等でコース外を飛び、距離を稼ぐこと）は認められているが、あまりにも悪質なショートカットは反則行為とみなされ、任意の位置まで引き戻されるものとする。
8　各コースにつき1箇所、ホームストレート、もしくはその付近の一定地域に、ピットエリアが設けられている。そのエリア上にいるときに限り、マシンはオフィシャルカーからのパワー回復を受けることができる。（より大量のパワーを回復するには、マシンの速度を落としてエリアを通過すればよい）
9　BLUE FALCON、GOLDEN FOX、WILD GOOSE、FRIRE STINGRAYの4台のマシンに限り、レース中にその順位が20位まで落ちた場合、戦闘意志がないものと見なし、公式記録員が失格を言い渡すことができる。

兄貴派

マッハのマシンを操っているのは、けっこう中年入った兄貴たちなんすよ。ファルコンのあごなんて2つにわれてますもの。

P108へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：任天堂株式会社　TEL本社075-541-6113　東京サービスセンター03-3254-1647　大阪支店06-376-5970　名古屋営業所052-571-2506　岡山営業所086-252-2038　札幌営業所011-612-6930

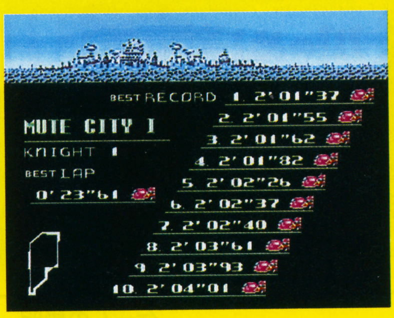
©1990 Nintendo

Mr.メモリの F-ZERO お楽しみガイド

タイムアタック2'00"00の厚い壁

驚異的なスピードの中で繰り広げられる『F-ZERO』の世界。まさに100分の1秒の世界の中で繰り広げられるレースは、他では味わうことのできない魅力があるよね。グランプリモードでのデッドヒートの面白さはもちろん、ぜひ一度挑戦してもらいたいのが、プラクティスモードでおこなうタイムアタック。コースはどこでもいいんだけれど、特にオススメなのが『MUTE CITY』。大きな障害の無いこのコースは、最も基本的なコースだけに、タイムを短縮するためには研ぎすまされた集中力と、微妙な操作が必要となってくる。このコースでのタイムを縮めるためのポイントは、おおまかに挙げると、1.マシンはFIRE STINGRAYを使う。2.確実にロケットスタートをする。3.S-JETの使う場所を考える。4.ブレーキは絶対に使わず、ポンピングブレーキ（アクセルを軽く数回押す）を使う。以上の4つ。

このコースで恐らく壁となるのが2'00"00というタイムだろう。この壁を越えてからが、真のタイムアタックの始まりなのだ。



レコードは100分の1秒単位で記録される

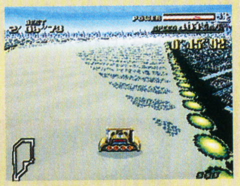
プレイの決め手

コースとマシンの特徴

基礎となるプラクティスモードの7つのコースとマシンについて解説しよう。

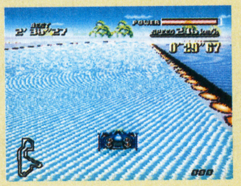
1. MUTE CITY

3つのリーグ共通オープニングが行われる最も基本的なコース。別名ミュータント・シティ。



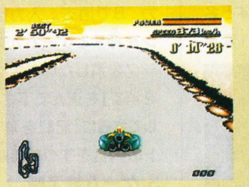
2. BIG BLUE

最終コーナーに磁場を遮断するための特殊コーティングが施されている。スリップに注意。



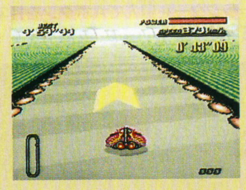
3. SAND OCEAN

180度のヘアピンカーブを含むテクニカルなコース。高度なコーナーワークとライン取りが必要。



4. DEATH WIND

単純なコースだが、道幅が狭く、横からの強風で操作が難しい。ダッシュゾーンをうまく使え。

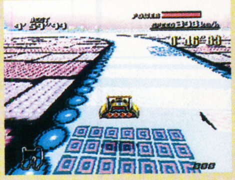


5. SILENCE

直角なコーナーと路面に仕掛けられた地雷がポイント。気をつけないとクラッシュアウトに。

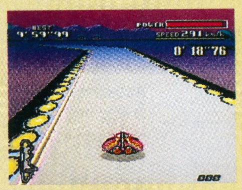
6. WHITE LAND

磁場遮断コーティングされたヘアピンと、ジャンププレート後の下方強制マグネットに注意。



7. PORT TOWN

左右方向強制マグネット、強制減速ゾーン、タイト・シケイン、複合コーナーで構成された最難コース。

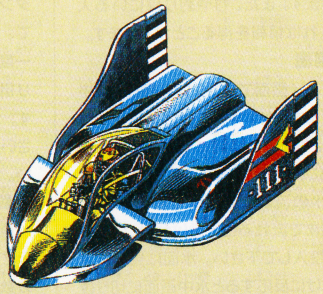


ロケットスタートのコツ

タイムアタックで有効なロケットスタートは、スタートと同時にライバルマシンの進路をふさぎ、後ろから追突されたパワーで速力を得るというもの。やり方は、スタート前にアクセルを入れっぱなしにしておき、シグナルが青になった瞬間にL（またはR）ボタンを軽くポンッと押す。うまく追突してもらえば、加速の鈍いFIRE STINGRAYでもスタート直後の最初のコーナーまでに400km/h以上までスピードアップできてしまう。

BLUE FALCON

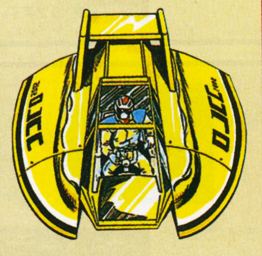
DATA 最高馬力：3,200ps.●最高速度：457km/h●総重量：1,260kg●パイロット：キャプテン・ファルコン



キャプテン・ファルコンの手によって全体的にバランスのとれたチューニングが施されている。初心者でも乗りこなすことのできるマシン。

GOLDEN FOX

DATA 最高馬力：2,950ps●最高速度：438km/h●総重量：1,020kg●パイロット：Dr.スチュワート



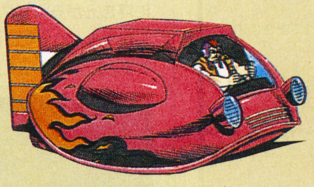
加速力は高いが、コーナーリングが難しく、また衝撃に弱い。パイロットには高度なテクニックが要求されるマシン。

WILD GOOSE

DATA 最高馬力：3,670ps●最高速度：462km/h●総重量：1,620kg●パイロット：ピコ

ダメージに対して非常に強い設計となっているため、攻撃的な走りが可能。ただし、加速力、コーナーリングでの空力性能が弱い。

FIRE STINGRAY



DATA 最高馬力：3,800ps.●最高速度：478km/h●総重量：1,960kg●パイロット：サムライ・ゴロー

宇宙一のパワーを持つエンジンを登載。車体重量のせいで加速は鈍いが、最高のスピードの伸びと安定したコーナリング性能を誇るマシン。

これだけは知っておきたいコースの基礎知識

●ジャンププレート
乗り上げることでジャンプする。十字キー下を入れておくと、スムーズな着地が可能。

●ダッシュゾーン
コース上の黄色いマーク。上を通過することで一気に加速することができる。

●強制減速
ゾーン上を通過するだけで、急激にスピードが減速する。様々なコースに設置されている。

●特殊コーティングゾーン
コース上で縞模様に見えるゾーン。このゾーン上ではスリップしてしまうので、慎重なハンドリングを要求される。

●マグネットゾーン
強力な磁場でマシンを吸い寄せる。マグネットゾーンには左右方向のものと、下方向のものの2種類が設置されている。

●敵車
プレイヤーのマシンと同じくレースに参加しているマシン。点滅している敵車は、触れると爆発を起こすので注意が必要。

●地雷
コース上に設置されていて、その上を通過すると爆発するトラップ。

川のぬし釣り2

パック・イン・ビデオ　●商品番号　283703●書き換え価格：1000円

遠い山奥の魚止め村に住む4人の家族が、それぞれの想いを胸に秘め、幻の魚「川のぬし」を釣るため旅に出ます。70種類もの魚が登場。ウキ釣り、投げ釣り、ルアー、毛バリ釣りが楽しめます。

Fブロック3　Bブロック4

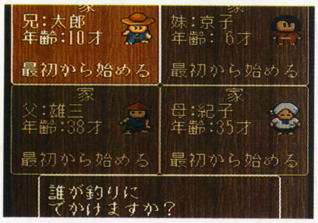
ゲームの説明

1.基本的なゲームの流れ

キャラクターごとにそれぞれの思い描く「川のぬし」を探して旅をします。釣り上げた魚をお金に換えて、徐々に釣り具を充実させていきます。渓流からスタートして、下流を目指します。

2.ゲーム開始時

タイトル画面でAボタンを押すと、キャラクター選択画面が表示されます。好きなキャラクターを選んでAボタンを押すと名前入力画面になります。名前の入力・変更

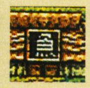


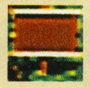
は、十字ボタンでカーソル移動し、Aで入力。Bで消去。入力後、「おわり」でAボタンを押すとゲームが始まります。セーブデータを消したいときは、選択画面で「記録を消す」を選んで下さい。全員の記録を消してさらに「記録を消す」を選べば、カセットの内容をすべて初期化します。

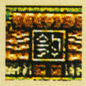
3.ゲーム終了時

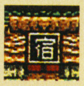
村にいるお地蔵さまに話しかけると、ゲームデータがセーブされます。セーブをしたら電源を切って下さい。

村の施設紹介

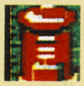

魚屋
釣った魚を買いとってくれます。


立て札
釣果、釣り大会の記録が見られます。


釣具屋
釣り具、道具、食料を売っています。

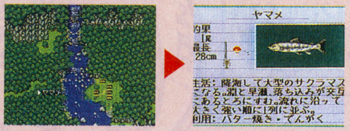

宿屋
体力全回復。減った魚も戻ってきます。

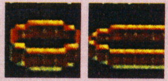
お地蔵さま
話しかけるとセーブできます。

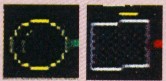

郵便ポスト
家族の誰か一人に絵はがきを出せます。

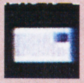
アイテム紹介

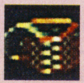
釣りノート
釣った魚の記録が記されています。

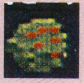



タライ・カヌー
水上を移動でき、乗って釣りもできます。


虫メガネ・金アミ
地面や浅瀬を調べてエサを見つけます。

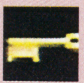

絵はがき
家族に出したり、届いたものを見ます。


びく
釣った魚を入れておきます。


寄せエサ
水際でこれをまくと魚が寄ってきます。

磁石
河口へ通じる洞窟の方向がわかります。

音楽
ステレオ・モノラルを切り替えます。


カギ
宝箱を開けることができます。使い捨て。

マイペース派

いざ釣りへ！と出掛けたものの、どうしてもウサギが倒せない…仕方がないので一から体を鍛え直した。

スタートへワープ

画面の見方

ステータス表示

①ステージ名　現在プレイヤーのいるステージ名です。全6ステージあります。
②体力　動物から攻撃されたり、泳いだり、カヌーを漕いだりすると減ります。体力は食事、宿屋などで回復できます。
③お金　釣り具・道具の購入、宿屋に泊まるのに使います。釣った魚は魚屋に持売ることができます。
④経験　動物を倒すことで得るポイント。これが一定の数になれば体力が少しだけ増えていきます。

命令コマンド

①釣り・移動　「釣り」を選ぶと、いつでもBボタンで釣りが始められる状態になります。
②食事　持っている食料が表示されます。食料で体力を回復できます。
③エサ・ルアー・毛バリ　現在選択している釣り具に合わせて、コマンド名が変わります。
④道具　持っている道具が表示され、Aボタンで使うことができます。
⑤釣具　現在装備している釣り具が表示されます。
⑤びく　釣り上げて持っている魚の数や種類が表示されます。

ステータス表示

命令コマンド

1.フィールド画面

川に接している、あるいは仕掛けが川に届きそうな場所ならどこでも釣りをすることができます。また、村や釣り場にいる人に接触すれば情報を得ることができます。

2.釣り画面

スタンバイ画面でBボタンを押し、仕掛けを投げます。十字キーで投げたい方向を決めます。投げている間に十字キーを押すと、斜めにも投げられます。仕掛けは着水すると、水の流れに合わせて移動します。画面の端まで流れると仕掛けが戻ってくるので、再投入して下さい。水面に見える魚影が仕掛けに反応すると水中画面に切り替わります。また、ウキや目印が引き込まれずに浮き上がるような反応を見せたときは、エサや毛バリがその魚にあっていない証拠です。エサ・毛バリを変えてみましょう。

3.水中画面

ウキ釣り・毛バリ釣りではすでに魚が針に掛かっています。ルアー釣りでは、Aボタンでハリの部分を魚の口の高さに保って、魚を誘います。口にエサをくわえたら一度Aボタンを押してアワセます。うまくハリ掛かりしたら、Aボタンでイトを巻きます。魚がおとなしくなったら巻き上げて下さい。魚が抵抗したらボタンを放して下さい。この繰り返しで釣り上げます。

4.釣り上げ画面

魚を釣り上げると魚の種類、大きさが表示されます。若魚を釣り上げた場合は、魚の数が減ってしまうので、できる限り逃がしてあげて下さい。逃がすにはこの画面で十字キーの下を押して下さい。クーラーに収める場合には上を押し続けて下さい。

このゲームについてのお問い合せ先：株式会社パック・イン・ビデオ　TEL 03-5466-1757　©1995 PACK-IN-VIDEO

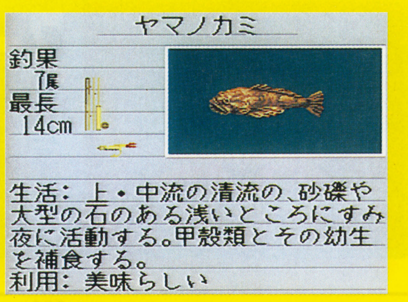
川のぬし釣り2 お楽しみガイド

RPGの要素を取り込んだ新感覚釣りゲーム

ロールプレイングゲームと釣りゲームの融合。決してスマートな融合とはいいがたいものの、このタイプの感覚は、どんなに間違おうとも他のゲームでは味わえない。なにしろ道中で出会う動物たちと戦って成長を重ねながら、川で釣り上げた魚を魚屋に売りに行ってお金を儲ける。そのお金で釣り道具を充実させる。立体的といえば立体的だが、強引といえばあくまでも強引だ。

主人公の体力が高ければ、仕掛けを投げる飛距離が伸びる。敵に攻撃したときのダメージ量も上がる。逆に瀕死の状態では、仕掛けは足下にポロリと落ち、敵に攻撃してもダメージは一桁台。この極端さには、はっきり言って慣れる以外に方法はない。

しかし、こと釣りそのものに関しては実に楽しい。なにしろ釣れる魚の種類が多く、さらにフライ釣りあり、アユの友釣りありと、釣り方も自由に選べる。あちこちでロールプレイングゲーム風に情報を集めれば、釣りの知識も得られる。それこそ、言うなれば「楽しみながら学習」といった感覚でゲームを進められるかも。



釣った魚は「釣りノート」に記録されます。ノートの完成を目指して頑張ろう。

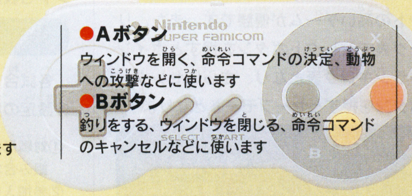
プレイの決め手

釣り方の種類

選んだサオによって、釣り方が決定します。それぞれ、操作方法がやや異なります。

コントローラの操作

- ●スタートボタン
  ゲームをスタートさせるのに使います
- ●セレクトボタン
  ポーズとポーズの解除に使います
- ●十字ボタン
  キャラクターとカーソルの移動に使います

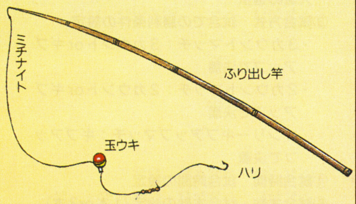


- ●Aボタン
  ウィンドウを開く、命令コマンドの決定、動物への攻撃などに使います
- ●Bボタン
  釣りをする、ウィンドウを閉じる、命令コマンドのキャンセルなどに使います
- ●Rボタン
  「釣りノート」のページを進めるときに使います
- ●Lボタン
  「釣りノート」のページを戻すときに使います

1・ウキ釣り

振り出しザオあるいは投げザオ
＋
ウキあるいは目印
＋
ハリ

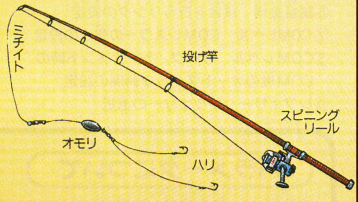
小さなウインドウに表示されたウキ・目印が引き込まれたらAボタンでアワセて下さい。



2・投げ釣り

振り出しザオあるいは投げザオ
＋
オモリ
＋
ハリ

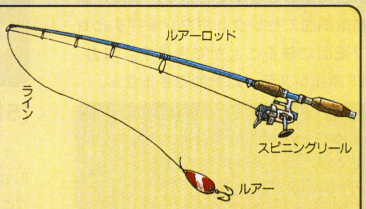
投入後、Aボタンで仕掛けを引いて、魚を誘って下さい。



3・ルアー釣り

ルアーロッド
＋
ルアー

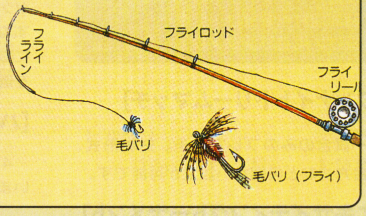
投入後、Aボタンでルアーを引いて、魚を誘って下さい。



4・毛バリ釣り

フライロッド
＋
毛バリ

Bボタンを押し続け、十字キーで距離と方向を決定します。向いている方向に対し、前後で飛距離、左右で方向を決めます。Bボタンを放すと投げます。



ステージごとのターゲット

ステージごとに釣れる魚はおよそ決まっています。種類によっては複数のステージで釣れるものがあります。

ステージ	釣れる魚		
渓流ステージ	ニジマス イワナ ヤマメ	カワマス アマゴ アカザ	
清流ステージ	サツキマス カジカ カマツカ シマドジョウ	ウグイ アユ カワムツ ヤマノカミ	オイカワ ニゴイ
下流ステージ	ライギョ カムルチー テナガエビ モツゴ ツチフキ コイ	タナゴ ナマズ トミヨ イトモロコ オヤニラミ ドジョウ	キンブナ メダカ ムギツク トウギョ
山上湖ステージ	サクラマス アメマス ヒメマス ブラウントラウト	ワカサギ ブラックバス ブルーギル ドンコ	アブラハヤ ハリヨ
湖ステージ	タモロコ ギギ コイ ヒガイ ライギョ カムルチー	ワタカ ハス ソウギョ ホンモロコ ヘラブナ ハクレン	コクレン ナマズ マブナ アオウオ
河口ステージ	ウナギ マルタ ヌマガレイ メゴチ	スズキ アカメ サヨリ クサフグ	ハゼ ボラ クロダイ

川のぬし釣り2
パック・イン・ビデオ
商品番号 SHVC-AKNJ 283703
●書き換え価格：1000円

スーパーファイヤープロレスリングXプレミアム

ヒューマン ●商品番号 469441●書き換え価格：1000円

豊富なバックアップデータにより、80人のレスラーセーブが可能。また各種モードを用意し、ソロプレイ、パーティプレイ充実、「ファイヤープロレス」の原点に立ち返り、プロレスゲームの完成形を目指す。

Fブロック8 FFFFFFFF
Bブロック16 BBBBBBBBBBBBBBBB

ゲームの説明

ソフトカセットを正しくスーパーファミコン本体にセットし、電源を入れると、デモ画面に続いてタイトル画面が表示されます。スタートボタンを押すと、選択できるゲームモードが表示されますので、十字ボタン上下で選んでください。

[HWA認定 ワールドチャンピオンシップ]

HWA公式ルールによる、対コンピュータ勝ち抜き戦です。試合結果により得点が与えられ、規定ポイント以上だと、次の試合に進むことができます。また、試合結果画面でセレクトボタンを押すとセーブ画面に移ることができます。なお、HWF所属レスラーは参加できません。

●HWA公式ルール／表示および得点
※15分一本勝負の3カウントマッチ、場外カウントは20カウント
・フォール／ギブアップ／KO勝ち…5点
・反則／リングアウト勝ち…4点
・時間切れ引き分け…2点
・負け／両者リングアウト…0点

[ワンナイトドリームマッチ]

一試合のみのプレマッチ。対戦形式、試合方式などの細かい設定が可能です。

[エキサイティングトーナメント]

コンピュータを含む3～16チームによる、優勝トロフィーを懸けたトーナメント戦。試合中に受けたダメージが次の試合に影響し、よりスリリングで緊張感のある試合が楽しめます。また、トーナメント表の画面でセレクトボタンを押すとセーブモードになります。

[メガファイトリーグ]

コンピュータを含む4～32チームによって行われるオープンリーグ戦。試合結果により得点が与えられ、最終的にポイントの高いチームが優勝です。また、リーグ表でセレクトボタンを押すとポイントランキング表となり、さらにセレクトボタンを押すとセーブモードとなります。

●表示および得点
・○ フォール勝ち／ギブアップ勝ち／KO勝ち…5点
・□ 反則勝ち／リングアウト勝ち…4点
・△ 時間切れ引き分け…2点
・▲ 両者リングアウト…0点
・■ 反則負け／リングアウト負け…0点
・× フォール負け／ギブアップ負け／KO負け…0点

[5対5イリミネーションマッチ]

1チーム5人による勝ち抜き団体戦。柔道形式の勝ち抜き戦です。大将同士が引き分けとなった場合には、時間無制限ランバージャックルールによる最終決定戦が行われます。なお、試合中に受けたダメージは次の試合に影響します。なお、チームは好きなレスラーを選んで組むことができ、セーブも可能です。

[ハイパーバトルロイヤル]

4人のレスラーが同時に入り乱れて戦います。最後まで生き残れば勝利です。

[レスラーエディット]

オリジナルレスラーを作成します。このモードでエディットしたレスラーは各モードで使用することが可能です。

[オプション]

サウンド設定やサウンドテスト、バックアップのメンテナンスなどの設定をここで行うことができます。

エディットレスラーの作り方

レスラー作成の手順は以下の通りです（十字ボタンで項目を選択、Bボタンで決定、Yボタンでキャンセル）。

①ネームエントリー
名前の設定です（Xで漢字変換、LRでカーソル移動、スタートで全角→半角→漢字変換）。

②レスラーメイク
レスラーサイズや各パーツのタイプ、色などを設定します（Xボタン：パーツ、カラー、項目切り替え）。

③レスラースキル
ポイントを振り分けて移動速度やレスラータイプなどの基本項目を設定します。

④パラメータ
ポイントを振り分けて各パラメータを設定します（右の表を参照）。

⑤技装備
試合中に使う技を設定します（LRボタンで必殺技を設定できます）。

⑥CPUロジック
レスラーの行動パターンを設定します。選択後、さらに細かなパターンを設定することができる項目もあります。

⑦SAVE
セーブをして終了です。なお、アスキーターボファイルを接続すればレスラーデータをさらにセーブできます。

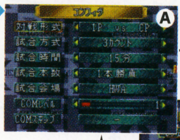
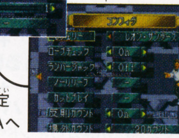
名前入力画面の見方

ゲーム画面

試合時間が随時表示され、場外時にはカウントも表示されます。

CONFIG画面

各試合モードではCONFIG画面で以下の設定の変更を行うことができます。

①対戦形式　プレイヤーとコンピュータの組み合わせ、対戦形式の選択
②参加人数　リーグ、トーナメントの参加人数の選択
③試合方式　試合での勝利条件の設定
・3カウントマッチ：3カウントorギブアップで決着
・2カウントマッチ：2カウントorギブアップで決着
・オンリーギブアップマッチ：ギブアップで決着
④試合時間　試合時間の設定
⑤試合本数　試合本数の設定（1本or3本）
⑥試合会場　試合を行うリングの設定
⑦COMレベル　COMレスラーの強さの設定
⑧COMレベル　リーグ、トーナメント時のCOM戦のオートスキップ時間の設定
⑨レフェリー　レフェリーの選択
⑩追加ルールの有無
・ロープチェック：ロープブレイクの有無
・ランバージャック：場外からリング内に強制的に戻される
・ノーリリーフ：全員が同時にリング上で戦う
・カットプレイ：タッグ時のカットの有無
・反則カウント：反則時のカウント設定
・場外カウント：場外時のカウント設定

パラメータについて

各レスラーには固有の能力があり、それは下記のパラメータの大きさによって知ることができます。

攻撃系パラメータ	
突き技	腕を使った打撃技の巧さ、威力
蹴り技	脚を使った打撃技の巧さ、威力
投げ技	スープレックス技の巧さ、ブリッジの力
関節技	関節技の巧さ、正確さ
絞め技	ストレッチ技の巧さ、正確さ
飛び技	空中技の巧さ、ジャンプ力
馬　力	体当たりの威力、全体的なパワー、瞬発力
腕　力	相手を持ち上げたり絞めたりする時の腕の力
テクニック	インサイドワークの巧さ、プロレス的な技術力
ラ　フ	頭突き、凶器攻撃等のラフ攻撃の巧さ

防御形パラメータ	
打撃防御	腕を使った打撃に対する防御の巧さ、ガードの力
蹴り防御	キックに対する防御の巧さ、ガードの力
受け身	投げ技等に対する総合的な受け身の巧さ
関節防御	関節技に対しポイントをずらして防御する巧さ
柔軟性	身体の柔軟性、ストレッチ技に対する耐久度
対飛び技	飛び攻撃に対する防御の巧さ、慣れ具合
強靭度	体当たり攻撃に対する耐久度、頑丈さ
対ラリアット	ラリアット系攻撃に対する防御の巧さ、慣れ具合
テクニック	技を切り返す時の巧さ、プロレス的な技術力
対ラフ	ラフ攻撃に対する防御の巧さ、慣れ具合
首	首への攻撃に対する耐久度、古傷などの有無
腕関節	腕関節（肩、肘）への攻撃に対する耐久度、古傷等の有無
脚関節	脚関節（膝、足）への攻撃に対する耐久度、古傷等の有無

クリティカルについて

レスラーの中には一撃必殺のクリティカル技を持つ者もいます。試合中に一定の確率で発生、致命傷を負わせます。

●サブミッション系：主に関節技で発生
●グラウンド系：主に絞め・関節技で発生
●スープレックス系：主にスープレックス技で発生
●パワ系一：主にパワー技で発生
●打撃系：主に打撃技で発生
●必殺技：必殺技によって発生

兄貴派
ムキムキの肉体も見せかけだけなら寂しいね。レスラーのように美しく、そして強くなくっちゃ！
P128へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：ヒューマン株式会社　TEL0422-70-7000　©HUMAN 1996

Mr.メモリの スーパーファイヤープロレスリングXプレミアム お楽しみガイド

これ一本で一生モノ

『スーパーファイヤープロレスリングXプレミアム』(以下『ファイプロX プレミアム』)は、スーパーファミコンで発売されたこのシリーズ最後の作品だ。最後であるがゆえ、最高のものを求められるのが世の常というもの。そしてこの作品は、みごとその期待にこたえてくれた。今までに発売されたすべてのシリーズを凌駕するデキなのである。まず見た目に一発で分かる変化、それがビジュアルの強化だ。レスラーの肉体はビルドアップ、技のモーションも大幅増加。前作までは全員一緒だったスタンディングポーズ時の構えも、格闘家やルチャドールなどでまったくちがったポーズを見せてくれる。これで今までとは一味違う、迫力倍増の闘いが見れるのだ。

そして『ファイプロXプレミアム』でもっとも進化したのが、オリジナルレスラーを作成するエディットモード。パラメーターの細分化や技の増加、さらには古傷や戦闘スタイルなどの設定まで決定できるため、いくらでもゲームの世界を膨らませることができるのだ。一家に一本『ファイプロXプレミアム』、これで一生遊べるぞ。

こんなヘンなレスラーも制作することができるぞ。

プレイの決め手

プレイヤーの基本操作と特殊連携操作

モードセレクト時の基本操作

●**スタートボタン**
ゲームの開始／全決定（ショートカット)。

●**セレクトボタン**
モードから抜ける。

●**十字ボタン**
カーソルの移動／項目の選択。

●**Aボタン**
トーナメント・リーグのAUTOモードのON・OFF。

●**Bボタン**
選択項目の決定。

●**Yボタン**
選択項目のキャンセル。

●**Xボタン**
ランダム決定／漢字検索。

●**L／Rボタン**
一部の項目選択。

注：このゲームは最大4人まで同時にプレイできます。3人以上でプレイする場合には、マルチプレイヤー5対応の周辺機器を使用してください。

試合中の基本操作

※表内で十字ボタン前、十字ボタン後とあるのは、レスラーの向きに対応しています。また、＋とあるのは同時に押さなければならないことを示しています。

スタンディング時	
十字ボタン	移動
Yボタン	小技
Bボタン	中技
Aボタン	大技
X＋十字ボタン	指定方向に走る
X＋十字ボタン横	対角線方向に走る（横対角線上にいる時のみ）
Lボタン	パフォーマンス

コーナーポスト上からの攻撃	
Yボタン	ダウンしている相手への攻撃その1
Bボタン	ダウンしている相手への攻撃その2
Aボタン	立っている相手への攻撃その1
Xボタン	立っている相手への攻撃その2

コーナーポスト上の相手への攻撃	
B＋十字ボタン（ポスト方向）	デッドリードライブ

コーナーで串刺しの相手と組んで	
A＋十字ボタン上	コーナー上の敵への攻撃その1
A＋十字ボタン前（コーナー方向）	コーナー上の敵への攻撃その2
A＋十字ボタン下	コーナー上の敵への攻撃その3

雪崩式技	
（コーナーに乗せた相手と組んだ瞬間）YorBorAボタン	雪崩式の技
（雪崩式の技をかけられる瞬間）YorBorAボタン	返し技

正面から組んで	
Yボタン	牽制の小技
Y＋十字ボタン上下	継ぎの小技
Y＋十字ボタン前	自分の前方へ倒す小技
Y＋十字ボタン後	自分の後方へ倒す小技
Bボタン／B＋十字ボタン	相手の体力を奪う中技
Aボタン／A＋十字ボタン	大ダメージを与える大技
Y＋B＋十字ボタン	まれに見せる技
Xボタン／X＋十字ボタン	ハンマースルー／タックル

力比べ	
十字ボタン連打	力比べで優劣を競う

※正面から組んだ瞬間、同時にボタンが押された場合。これに勝つと自動的に技が出ます。

ダウンした相手に近づいて（仰向け／うつ伏せ）		
仰向け	頭側でYボタン	引きずり起こし
仰向け	脚側でYボタン	うつ伏せにする
うつぶせ	頭側でYボタン	仰向けにする
うつぶせ	脚側でYボタン	引きずり起こし
共通	頭側でBボタン	上半身へのフォール技、極め技
共通	脚側でBボタン	下半身へのフォール技、極め技
共通	頭側でAボタン	上半身への寝技、打撃技
共通	脚側でAボタン	下半身への寝技、打撃技

ダウンのふりをする(ダウン中)	
X／Y／B／Aボタンを押したまま	ダウンのふり
X/Y/B/Aボタンを押したまま十字ボタン上2回	上方向に転がる
X/Y/B/Aボタンを押したまま十字ボタン下2回	下方向に転がる

後ろから組んで	
Yボタン	バックからの小技
Bボタン	バックからの中技
Aボタン／A＋十字ボタン	バックからの大技
Y＋B＋十字ボタン	まれに見せる技
Xボタン／X＋十字ボタン	ハンマースルー／タックル

後ろから組まれて	
Yボタン	返し技その1
Bボタン	返し技その2

※後ろから組まれた瞬間にタイミングよく押してください。

場外へダイビング	
場外に走ってAボタン	走っての場外へのダイビング攻撃
ロープ際でA＋十字ボタン（場外方向）	エプロンからの場外へのダイビング攻撃

場外へ投げ捨てる	
ロープ際で組んでX＋十字ボタン（場外方向）	場外へ投げ捨てる

場内に押し入れる	
エプロン側で組んでX＋十字ボタン（場内方向）	場内に押し入れる

スペシャル技	
Y＋Bボタン（組んでいる状況以外	まれに見せる隠し技

ランニング時	
Yボタン	走っての小攻撃
Bボタン	走っての大攻撃
対角線に走ってYボタン	対角線小攻撃
対角線に走ってBボタン	対角線大攻撃
X＋十字ボタン	方向転換
十字ボタン(逆方向)	止まる

カウンター攻撃	
Yボタン	カウンター小攻撃
Bボタン	カウンター大攻撃
Aボタン	スタンディング時と同じ技
Rボタン	伏せかわし／リープフロッグ

※走ってきた相手への攻撃です。レスラーによっては出ません。

カウンター攻撃（対角線上）	
X／Y／B／Aボタンを押したまま	コーナーに串刺しのふりからカウンター攻撃

ロープに振られた時	
Yボタン	ロープで止まる
Bボタン	いったんロープで止まってから走る(その後走り攻撃可能)
Aボタン	ロープを利用した飛び技

試合中の特殊連携操作

※表内で＋とあるのは同時に押さなければならないことを示しています。特殊連携操作はタイミングの難しいものが多いので、練習が必要です。

シングルプレイ時	
ポストに登る	Y＋十字ボタン（ポスト方向）
ポストから降りる	十字ボタン下2回
ポストに駆け登る（横対角線のみ）	対角線に走ってAボタン
場外へ降りる	B＋十字ボタン（場外方向）
リング内に戻る	Y／B＋十字ボタン（リング方向）
自ら技を解く	Bボタン
フォールを返す	Bボタン
関節技、連続技を外す	十字ボタン連打
串刺しからの脱出	十字ボタン連打
ノックダウンからの回復	十字ボタン連打

タッグプレイ時	
タッチ	コーナーでY＋十字ボタン（パートナー方向）
カットに入る、場外乱闘参加	コーナー待機中にY／Bボタン
ツープラトン技	二人がかりで組んでY／Bボタン
羽交い絞め	（画面上方に向けて）後ろから組んでR＋十字ボタン上
羽交い絞め	（画面下方に向けて）後ろから組んでR＋十字ボタン下
肩車	後ろから組んでRボタン

登場レスラー紹介

ハリケーン力丸
(新世界プロレス)
新世界プロレスの最高峰のレスラー

覚醒レッドカイザー
(新世界プロレス)
全身タイツが眩しいマスクマン

氷川光秀
(太平洋プロレス)
ベテランの域に達しつつあるレスラー

沖田勝志
(IW)
最近復帰を達成した過激団体IWの盟主

サンダー龍
(R.Y.U)
元太平洋プロレス。R・Y・Uのリーダー

ザ・ニンジャハヤテ
(ゆきぐにプロレス)
軽やかな空中技が魅力。地方団体のエース

ダメージについて

レスラーに蓄積されるダメージは全部で4種類。レスラーの体力ゲージやダメージポイント等は画面上には一切表示されませんが、注意して見れば相手のダメージに気づくはずです。なお、首関節、腕関節、脚関節のダメージは試合中には回復することはありません。

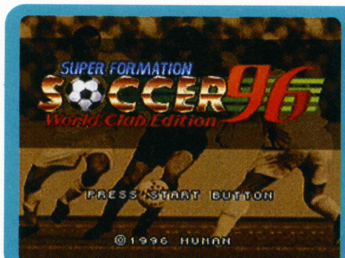
●**体力**
レスラーの全体的なスタミナ。技を受けたり、自爆したりすると減り、ある程度減ると技をかけられやすくなったり、技を返せなくなったりします。

●**首**
首の耐久力。首から落ちる投げ技などでダメージが蓄積していきます。

●**腕関節**
腕関節の耐久力。腕に対する攻撃などでダメージが蓄積していきます。

●**脚関節**
脚関節の耐久力。主に脚に対する攻撃を受けることでダメージが蓄積します。

スーパーファイヤープロレスリングXプレミアム
ヒューマン
商品番号 SHVC-AF6J 469441
●書き換え価格：1000円



スーパーフォーメーションサッカー96WCE

ヒューマン｜●商品番号　469459●書き換え価格：1000円

サッカーゲームで唯一、ワールドクラブのサッカーチームが登場。「スーパーフォーメーションサッカー」の秀逸なゲームシステムを踏襲しながら、選りすぐった18チームが夢の競演。

Fブロック3
Bブロック0

ゲームの説明

タイトル画面でスターとボタンを押すとモードセレクト画面に移ります。十字ボタンとBボタンでプレイするモードを選択、決定してください。

エキシビション

1試合勝負を楽しむモードです。次の2つのゲームを選ぶことができます。

●シングルゲーム
自由にチームを選択して通常の試合をするモードです。

●PK
好きなチームでPK戦のみを行います。

サバイバル

勝ち抜き形式で他のチームと対戦していくモードです。プレイ時間は2分ハーフで、先に点を取ったほうが勝利です。全チームに勝利するとクリアです。

オプション

ゲームの環境設定を行います。

●難易度：コンピューターの強さをEASY、NORMAL、HARDの3段階に調整。
●試合時間：試合時間を1～45分（ハーフ）の間で設定。
●延長戦：延長戦のあるなしを設定。
●延長戦時間：延長戦の試合時間を1～45分（ハーフ）の間で設定。
●PK戦：PK戦のあるなしを設定。
●オフサイド：オフサイドルールを適用するかしないかを設定。
●オフサイドトラップ：オフサイドトラップを自分で操作するかオートにするかを設定。
●BGM：ゲーム中のBGMを選択。
●サウンドモード：BGMおよび効果音の出し方を設定。ステレオかモノラルかを選択。

ワールドクラブ

リーグ形式のモードです。自分のチームのランク（A：強い～E：弱い）を上げていくのが目的です。

【最初から】最初からプレイ。
【続きから】パスワードで継続。

●パスワードの入力
モード選択画面で【続きから】を選択すると、パスワード入力画面になります。十字ボタンで文字を選択し、Bボタンで決定してください。

●対戦チームの選択
プレイヤーチームを選択後、パスワード入力後、または試合終了後に続けてプレイした場合に、対戦チームの選択を行います（チームセレクト画面へ）。

●対戦結果画面
プレイヤーチームの選択後、その他のカードを含めた全チームの試合結果が表示されることになります。

●パスワードの表示
試合終了後、対戦結果およびチームランキングが表示された後に、パスワードが表示されます。パスワードは24文字の英数字の組み合わせで表されています。このパスワードを控えておき、ゲーム再開時に入力することで、ゲームの継続プレイを行うことが可能です。また、この画面で、コンティニュー／リトライの選択を行うことができます。

【コンティニュー】……次の試合に進むことができます。
【リトライ】……今の試合を行わなかったものとして、再度プレイできます。

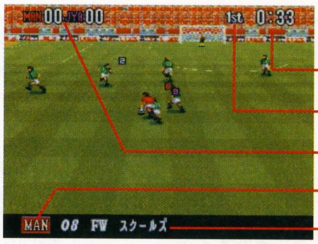
●反則について
ショルダーチャージやスライディングタックルを行うとFOUL（反則）を取られることがあり、場合によってはイエローカードやレッドカードを受けることもあります。相手選手の後ろからのスライディングタックルはファウルの確立が高いので注意してください。

●ルールについて
★サバイバルモードではイエローカードの枚数が累積され、3枚累積すると次節は出場停止です。レッドカードは即時退場、次節も出場停止です。両者が重なった場合は、連続2試合の出場停止となります。
★FKはすべて直接FKとなります。

●怪我について
反則を受けた選手は怪我をすることがあります。怪我のレベルにはレベル1（軽い）～レベル5（重い）の5段階があり、その段階に応じて能力パラメーターが下がります。レベル3以上の怪我をした選手はプレイ続行不可能となり、その時点で負傷退場となります。

【怪我レベルの表示】
怪我は選手名の左側につく×印で表示され、レベルで色分けされます。
【欠員補充】
試合中、怪我による選手の退場が起こると、自動的にチーム状態設定画面に移行します。

画面の見方



ゲーム画面

時間の経過
前半or後半
得点状況
ボールを持っているチーム
ボールを持っている選手の名前

チームセレクト画面

プレイヤーの使用するチームや対戦するチームを選択します。十字ボタンでチームを選択し、Bボタンで決定します。

チームフラッグ
チームデータ（OFF：攻撃力、DEF：防御力、RUN：走力）
現在選択中のチーム名と国

※ユニフォームの選択：チーム決定後、ホーム用、アウェイ用のどちらかのユニフォームを選択することができます。

チーム状態設定画面

①スターティングイレブンとポジション、控え選手の設定
②フォーメーションの設定
③キーパー操作設定
④フリーキック、コーナーキックの設定
現在のフォーメーション設定
現在のスターティングイレブン
現在のキーパー設定

①MEMBER
スターティングイレブンとそのポジション、ベンチ入りする選手を設定します。背番号が12～16の選手が控えの選手になります。Aボタンを押すと、各選手の能力データを見ることができます。

【選手の入れ替え方法】
十字ボタンで変えたい選手にカーソルを合わせ、Bボタンを押します。選手名が点滅したら、入れ替え先の選手にカーソルを会わせてBボタンを押してください。その2人の選手が入れ替わります。
※赤い表示の選手は出場できません。
※紫色表示の選手は外国人選手です。

【選手の能力データの見方】
KP：キック力
RN：走力
DS：ドリブル力（チャージをかわす力）
CS：チャージ力（ボールを奪う力）

②FORMATION
用意された8つのフォーメーションから選択します。十字ボタンで設定します。

③KEEPER
キーパーの操作にプレイヤーが関わる度合いを設定します。以下の3つの中から、十字ボタンで選択してください。
AUTO：コンピューターに操作をすべて任せるモードです。
SEMI-AUTO：プレイヤーがある程度まで操作をすることができます。
MANUAL：プレイヤーがすべて操作をします。コンピューターは操作しません。

④FK／CK
フリーキック（FK）、コーナーキック（CK）を行う選手を設定します。Bボタンでカーソルを切り替え、十字ボタンで選手の変更を行います。

兄貴派
兄貴はやっぱり角刈りが似合う！　でもサッカー選手って、長髪の人が多いけど似合ってないよね。
P112へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：ヒューマン株式会社　TEL0422-70-7000　©HUMAN 1996

スーパーフォーメーションサッカー96WCE お楽しみガイド

サッカーファンが夢見る「最強クラブ決定戦」!!

これまでの『フォーメーションサッカー』シリーズが各国代表チームを対戦させていたのに対し、今作はその名のとおり、「クラブチーム」に焦点を当てている。クラブチームとは、プロサッカーチームのこと。欧州や南米には、100年以上の歴史を誇る超名門チームがいくつも存在する。そういうチームにはW杯で大活躍をするような名選手が、世界中から集まってくるんだ。

どこが世界一のクラブチームなのか!? サッカーファンなら誰もが抱く疑問。でも、このゲームなら、セリエA、ブンデスリーガ、プレミアリーグ、ブラジル全国選手権など、各国プロリーグの強豪・名門チームを、ひとつのリーグの中で戦わせることができる。欧州、南米のチームがそろってリーグ戦を戦うというシチュエーションはファン垂涎。毎年秋に東京で開かれているインターコンチネンタルカップは、欧州トップ対南米トップのクラブチームが対戦し、事実上のクラブチーム世界一決定戦と言われているけど、このゲームではそれ以上の興奮を味わえる!?

94年W杯で活躍した選手(に似た名前の選手)が多数登場するぞ

プレイの決め手

各局面でのコントローラの操作

試合中の操作

試合中は、おおまかに分けてキーパー操作時、セットプレー時、それからフィールドプレー時の3つの局面が存在します。それ以外にチーム情報を呼び出したり、パスカーソルを切り替えたりするための共通操作法が存在します。

ルーズボールの時

- 十字ボタン：選手の移動
- Bボタン：シュート、クリア
- Yボタン：パスカーソル先へのパス
- Aボタン：スライディング、ジャンピングヘッド、ダイビングヘッド
- Xボタン：ロビングのパス

ボールキープの時

- 十字ボタン：選手の移動
- Bボタン：シュート
- Yボタン：パスカーソル先へのパス
- Aボタン：進行方向へのパス
- Xボタン：ロングフィード、センタリング
- スタートボタン：オフェンスラインを下げる

相手ボールの時

- 十字ボタン：選手の移動
- Bボタン：ショルダーチャージ
- Yボタン：スライディングタックル
- Aボタン：スライディングタックル
- Xボタン：ショルダータックル
- スタートボタン：ディフェンスラインを上げる

共通操作

- セレクトボタン：ポーズ(ポーズ中、Bボタンで画面下インフォメーションの切り替え)／チーム情報画面呼び出し(ボールがタッチを割ってアウトオブプレーになっているとき)
- L・Rボタン：パスカーソルの切り替え

ゴールキック、CK、FKの時

- 十字ボタン：ガイドバー方向指定
- Bボタン：ガイドバー方向指定・低い弾道のキック
- Yボタン：ガイドバー方向指定・パスカーソル先へのパス
- Aボタン：ガイドバー方向指定・ガイドバー方向へのパス
- Xボタン：ガイドバー方向指定・高い弾道のキック

スローインの時

- 十字ボタン：方向指定
- Bボタン：十字ボタン入力方向へのスローイン
- Yボタン：パスカーソル先へのスローイン
- Aボタン：未使用
- Xボタン：未使用

キャッチング可能時のキーパーの操作

- 十字ボタン：選手の移動
- Bボタン：進行方向へのセービング(セミオート操作時はオートセービング)
- Yボタン：左右、上へのセービング(セミオート操作時はオートセービング)
- Aボタン：未使用
- Xボタン：未使用

捕球後のキーパー操作

- 十字ボタン：方向指定
- Bボタン：ロングフィード
- Yボタン：パスカーソル先へのスローイング
- Aボタン：進行方向へのスローイング
- Xボタン：ロングフィード

※キーパーの操作はボールがゴール前の一定範囲内にある時のみ可能ですが、ルーズボール及び相手ボールの時にLボタンを押しているとキーパーを操作できるようになります。キャッチング状態のキーパーは移動できませんが、Lボタンを押すとドリブル状態に切り替えることができます。キーパーの行動範囲はペナルティーエリア内です。

PK戦の操作

PK戦では、操作方法が試合中のそれ以外の局面での操作とは異なります。なお、試合中のPKは基本操作はここに示したものと同様ですが、助走がなく、ボタンを短く押すと速いキックになります。

フィールドプレイヤーの操作

- 十字ボタン：キック方向指定(ニュートラルをゴールの中心として9方向)
- Bボタン：助走開始／シュート
- Yボタン：未使用
- Aボタン：選手の選択
- Xボタン：選手の選択
- Lボタン：助走開始位置の左への変更
- Rボタン：助走開始位置の右への変更

キーパーの操作

- 十字ボタン：セービング方向指定(ニュートラルをゴールの中心として9方向)
- Bボタン：セービング
- Yボタン：セービング
- Aボタン：未使用
- Xボタン：未使用
- Lボタン：左方向への読み
- Rボタン：右方向への読み

特殊操作

●ボールにカーブをかける
キックボタンを押した後、十字ボタンを入れると、蹴られたボールが十字ボタンの入力方向へ曲がります。

●ボールの強さ、弾道を変える
キックボタンを押す長さを変えることによって、蹴られたボールの強さ・弾道を変化させることができます。長く押すほどボールは強くなります。

●蹴り出し
ボールキープ時にL・Rボタンを同時に押すと、選手がほんの少しボールを蹴り出します。この後、LorRボタンを押したままボールに触れると、同時にボールを蹴り出すので、これを連続させると、通常とは違ったドリブルが可能になります。

●リフティング
ボールを持ったまま急に方向転換し、動きが一瞬止まったところでキックボタンを押すと、リフティングを行います。

●シフトキック
キック、ヘディング等を、LorRボタンを押しながら行うと、左or右方向にずれたボールを送り出すことができます。

●1、2(ワンツー)パス
ボールを受けるときにAorYボタンを押していると、ボールを受けた選手がそのままパスを出します(A→十字ボタンの入力方向、Y→パスカーソル先)。

●オフサイド
プレイヤーはスタートボタンでディフェンスライン／オフェンスラインの上げ下げ(オフサイドトラップとその回避)を行うことができます。

主な出場チーム紹介

ACミッドランド
イタリアの名門。アッジョ、ウェラら攻撃陣の厚みは世界屈指。

リアル・マドンナ
スペインの伝統あるクラブ。ミカエルラップらMFの活躍に期待。

マンチェナイツ
イングランド。「赤い悪魔」の異名を持ち、ナントカを擁する強豪。

ドレミソ
南米最強、ブラジルのチーム。パウロ・スーレスら若手も育ちつつある。

レベル・グレート
オラテガの攻撃と粘り強い守備が持ち味の、アルゼンチンのクラブ。

ジャルディ
日本でもっとも歴史の長いプロサッカーチーム。代表FWニウラを擁する。

スキーパラダイスWITHスノーボード

パックインビデオ ●商品番号 334367●書き換え価格：1000円

スキーもスノーボードも両方楽しめる、超体感ゲーム。リフトを乗り継ぎ、様々なゲレンデが滑り放題！スラロームコースもあるから白熱のタイムアタックも楽しめる。白銀の世界をスーパーファミコンで満喫だ！

Fブロック2
Bブロック0

ゲームの説明

デモ画面に続いてタイトル画面が表示されます。続いてスタートボタンを押すとモード選択画面になります。

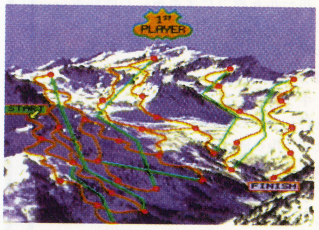
[プレイ人数＆モード決定]

最初にプレイ人数を決定します。このゲームは1人／2人プレイのどちらかを選択できます。2人プレイの場合は両コントローラで交互にプレイします。

それが済んだら次はオプションを開きプレイモードを決定します（十字ボタン右で選択、スタートボタンで決定）。プレイ可能なモードは、フリーライドとコンペ、トレーニングの3項目になります。

[フリーライド]

決められた区間タイム内にチェックポイントを通過し、ゴールを目指して滑るモードです。



[コンペ]

各コースを2本ずつ滑り、その合計タイムで順位が決定されるモード。試合種目は下記の3種類になります。

●スラローム

滑らかなカーブコースを滑りながら、チェックポイントとなる2本の旗の間をくぐり抜けていく種目です。

●ダウンヒル

長い坂状のコースを直滑降しながら、チェックポイントとなる旗に触っていく種目です。

●ジャイアント

傾斜が入り乱れたハードな曲線コースを滑りながら、複数のチェックポイントの旗の間をくぐり抜けていく種目です。

[オプションについて]

このゲームでは、オプション設定によってゲームモード、スキー／スノーボードの選択、パスワード画面と操作変更画面への移行を行います。

[パスワード入力]

前回のプレイの続きをしたい時は、この画面でパスワードを入力します。そのため、ゲーム終了時には、画面上に表示されるパスワードを必ずメモしておくのがいいでしょう。

[ボードの選択]

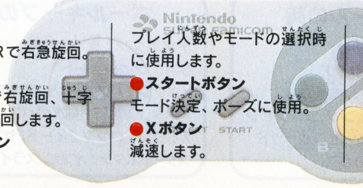
このゲームでは、プレイヤーが滑る時の道具をスキー、スノーボードのいずれかから選べます。十字ボタンの左右で選択、スタートボタンで決定します。

画面の見方

フリーライド

コンペ／トレーニング

コントローラの操作



●L・Rボタン
Lで左急旋回、Rで右急旋回。

●十字ボタン
十字ボタン右で右旋回、十字ボタン左で左旋回します。

●セレクトボタン
プレイ人数やモードの選択時に使用します。

●スタートボタン
モード決定、ポーズに使用。

●Xボタン
減速します。

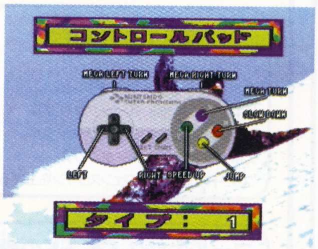
●Aボタン
ジャンプする時に使います。

●Yボタン
急旋回する時に使います。

●Bボタン
プレイヤーが加速します。

[コントローラ操作方法の変更]

このゲームでは、コントローラ操作を下記の10種類から選択できます（通常はタイプ0に設定されています）。操作変更の場合はオプション画面で「コントロール」を選び、スタートボタンで決定してください。また、タイプ5〜9はコントローラーを逆に持ってください。



タイプ0	タイプ1	タイプ2	タイプ3	タイプ4
●L：左に急旋回 ●R：右に急旋回 ●A：ジャンプ ●B：加速 ●X：減速 ●Y：急旋回 ●十字ボタン右：右旋回 ●十字ボタン左：左旋回	●L：左急旋回 ●R：右急旋回 ●A：減速 ●B：ジャンプ ●X：急旋回 ●Y：加速 ●十字ボタン右：右旋回 ●十字ボタン左：左旋回	●L：左急旋回 ●R：右急旋回 ●A：減速 ●B：ジャンプ ●X：加速 ●Y：急旋回 ●十字ボタン右：右旋回 ●十字ボタン左：左旋回	●L：左急旋回 ●R：右急旋回 ●B：ジャンプ ●Y：急旋回 ●十字ボタン右：右旋回 ●十字ボタン左：左旋回 ●十字ボタン上：加速 ●十字ボタン下：減速	●L：左急旋回 ●R：右急旋回 ●A：急旋回 ●B：ジャンプ ●Y：減速 ●十字ボタン右：右旋回 ●十字ボタン左：左旋回 ●十字ボタン上：加速

タイプ5	タイプ6	タイプ7	タイプ8	タイプ9
●L：右急旋回 ●R：左急旋回 ●A：減速 ●B：急旋回 ●X：加速 ●Y：ジャンプ ●十字ボタン右：左旋回 ●十字ボタン左：左旋回	●L：右急旋回 ●R：左急旋回 ●A：ジャンプ ●B：急旋回 ●X：減速 ●Y：加速 ●十字ボタン右：左旋回 ●十字ボタン左：右旋回	●L：右急旋回 ●R：左急旋回 ●A：加速 ●B：減速 ●X：ジャンプ ●Y：急旋回 ●十字ボタン右：左旋回 ●十字ボタン左：右旋回	●L：右急旋回 ●R：左急旋回 ●X：ジャンプ ●Y：急旋回 ●十字ボタン右：左旋回 ●十字ボタン左：右旋回 ●十字ボタン上：減速 ●十字ボタン下：加速	●L：右急旋回 ●R：左急旋回 ●A：減速 ●B：ジャンプ ●X：急旋回 ●十字ボタン右：左旋回 ●十字ボタン左：右旋回 ●十字ボタン上：加速

兄貴派

↓

ゲレンデでの勇姿はイカス兄貴そのもの！なんだけど、街で会うとへなへな兄貴だったりすることもある。自他共に要注意。

↓

スタートへワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：パックインソフト TEL03-5466-1757 ©1994 LORICIEL S.A. ©1994 ELECTRO BRAIN CORP. ©1994 PACK-IN-VIDEO Co.,LTD.

Mr.メモリの
スキーパラダイスWITHスノーボード お楽しみガイド

たまにはのんびり滑るのもグッド!?

雪原を高速で滑り降りる時のスリルとスピード感。一度体験すると、病付きになるスキーの魅力を疑似体験できるのが、このソフト。本物のスキー場さながらに雪面が変化する部分など、臨場感を高める演出も施されており、夏場のスキーヤーでも楽しめる出来なのだ。

さて、そんな本作だが、ここではちょっと変わった楽しみかたをオススメしてみる。それは「肩の力を抜いて、ボーッと滑る」ことだ。

このゲームでは実際のスキー場さながらに、コース以外のゲレンデでも滑ることができる（つまり、コースアウトしたまま滑れる）。そこでちょっと気を抜きたい時などは、わざとコースから外れて滑ってみよう。コースガイドがしきりに点滅して、元の位置に戻れと警告してくるけど、そんなの無視。

ゆったり滑るのも、スキーの楽しみの一つということで、のんびりした滑降を楽しんでしまおう。

たまにはゆっくり滑って、わざとコケてみるのも楽しいのだ

プレイの決め手

このゲームで上位クラスに名を連ねるのは結構シビア。特にコンペモードなどでは、気を抜くとあっという間に最下位になってしまう。そこでここでは、腕を上げる&速く滑るためのコツをお教えしちゃいます。これで1秒でもタイムを縮めて、トップクラスに名を連ねるようになろう!!

その①エッジを効かせて滑るようにしよう

速く滑るための第1歩は、エッジを効かせて滑ること。そのため普段は直滑降に終始し、よほど必要な場合だけ、一瞬のみターンしてコースを最小限の角度で曲がっていくようにしよう。

また、コース上の雪の塊などの障害物は極力避けて、スピードが落ちるのを防ぐのがもっとも望ましい。むろん、コースアウトしたり障害物に衝突して転んだりすることのないように注意すべし。

その②不要なターンはなるべく控える

このゲームでのターンは、急旋回と通常旋回の2種類があるが、プレイの際はなるべく急旋回を避けるようにしたい。

それはなぜか？というと、急旋回した場合は雪の抵抗を受けて、通常旋回した時より、ややスピードが落ちるからだ。よって、ダウンヒルやジャイアントなど、よほど急角度のコーナーが続くコース以外では極力ターン（特に急ターン）を控えるのが望ましい。

その③コンペの3種目では高速で旗の間をくぐる

コンペで競う3種目（スラローム／ダウンヒル／ジャイアント）の3種目は、いかに高速でより多くの旗の間をくぐりぬけるかが、上位入賞のカギとなる。そこで、プレイの際はトップスピードを保ち、エッジを効かせてより最小半径の角度で旗の間に進入しよう。また、この時は必ずコーナーの内側の旗スレスレを滑っていくのがタイムを短縮するコツになるので覚えておこう。

その④テレビのコントラストを調整する

このゲームは当然ながら雪原が舞台になるので、地平線も背景も、滑るコースも白一色で描かれており、ちょっと見た目には判別がつきにくい。背景などに若干の色がついており多少はコースが分かるが、視力の低い人などにはちょっとつらいかもしれない。そんな時はテレビのコントラストや色調を調整して、コースが見えやすいようにしよう。これでコースをばっちり確認して速く滑るのだ。

その⑤友達と2人でプレイしてみよう

1人でプレイしていて、どうしても上手く滑れない人は、友達とプレイしてみるのもイイ手段だ。友達が上級テクを駆使して滑ったりすると、それを見るだけでもコツを少しは飲み込めるだろう。また、2人でタイムを競うことで勝負心があおられ、「負けるもんか」という気持ちで滑れば、ちょっとは速くなるかもしれない。友達の都合が悪い時は、CPUのデモを見て、滑りかたを学ぶなんて手もあるぞ。

スキーパラダイスWITHスノーボード
パックインビデオ
商品番号 SHVC-IXS 334367
●書き換え価格：1000円

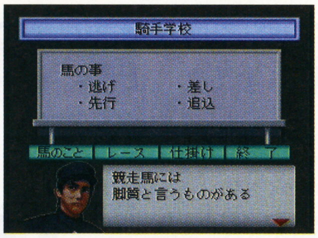
ダービージョッキー［騎手王への道］

アスミック｜●商品番号 184861●書き換え価格：1000円

プレイヤー自身が騎手となりG1制覇の夢に挑戦する騎手育成シミュレーションの元祖にして決定版。馬群からのすりぬけ、ゴール前の競合い等競馬の醍醐味盛り沢山！多彩な馬を乗りこなし、G1制覇を目指せ！

Fブロック② F F F F F F F F
Bブロック④

ゲームの流れ



このゲームは、騎手の視点から競馬をシミュレートしています。プレイヤーは騎手として、調教師が仕上げた馬に乗り、レースに勝利すべく馬を操ります。

ゲームは競馬の騎手学校の、卒業試験の場面から始まります。講義の内容を把握したら、卒業レースに挑戦します。芝とダートの2コース走ると、学校は卒業し、実戦が始まります。

［厩舎の選択］

騎手学校は卒業したら、まず所属する厩舎を選択します。東西合わせて6つの厩舎は、逃げ馬が得意なところや、牝馬の仕上げに自信があるところなど、さまざまな特徴があります。プレイヤーの気質にあった馬が多い厩舎を選びましょう。なお、厩舎に所属しているからと言って、他の厩舎の馬に乗れないわけではありません。また、関東の厩舎に所属していても、関西の重賞レースには参戦できます。

［その週に開催されるレース］

ゲームでは、週単位で番組が組まれます。プレイヤーが参加できるのは、その中でも騎乗依頼があったレースのみです。主なレースが表示されますので、関東、関西、ローカルの3つの中から、参戦する場所を決めます。

［レースを選択］

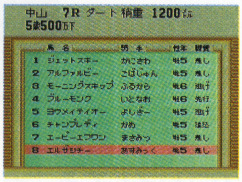
場所を決定すると、騎乗依頼のあるレースが表示されます。依頼は1週間に最大3レースまでです。3レースとも騎乗してもいいですし、すべての依頼を見送ってもかまいません。

［騎乗馬の決定］

騎乗依頼は、1レースにつき2頭ずつ来ます。依頼された馬のデータやや出走表、調教師のコメントなどを参考にして、どちらの馬に乗るかを決めます。

［週を進める］

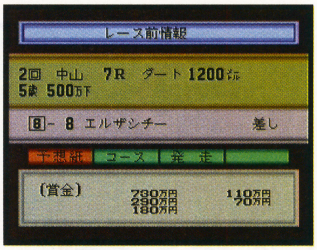
レースと騎乗する馬をすべて決め終えたら、開催日に時間を進めます。その週に1レースも騎乗予定がなければ、次の週になります。騎乗予定があれば、レース前情報画面になります。



> ### データのセーブ
>
> プレイ結果は、週の変わり目に自動的にセーブされます。ゲームを中断する場合には、その週に開催されたレースを終了し、次の週の番組が表示させてからにしましょう。

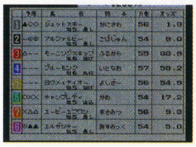
レースの流れ

［レース前の情報］



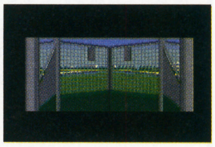
レース直前になると、騎乗馬の枠番・連番、人気やオッズといった情報がチェックできます。人気やオッズから騎乗する馬の実力を見極めて、作戦を立てましょう。なお、このレース前情報画面が、「脚質」を確認する最後のチャンスです。忘れないよう確認しておきましょう。

予想紙を見る
競馬専門紙を見ます。オッズや予想で馬の人気がチェックできます。



コースを見る
走るコースの全景が見れます。また、調教師からコースを走らせる際のアドバイスがもらえます。

「発走」でレースへ
レースをスタートします。出走前にコースとコースレコードが表示されます。

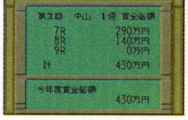


［レース画面］

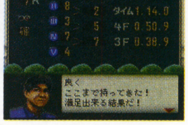
十字ボタンの上下で馬をコースの内外に移動させ、進行方向でスピードアップ、逆でスローダウンします。周囲の状況を見ながら、逃げるか差すか、馬の脚質にあった勝負をします。なお、画面右下の「タイム」は、ペースが早いと赤く、遅いと青く表示されますので、参考にできます。

レース結果
レースが終了すると、掲示板に結果が表示され、調教師が批評してくれます。厳しい意見も多いですが、レース展開に対する忠告は参考になります。

週の終わり
その週のすべてのレースが終了したら、今週のレース賞金が表示されます。この画面でAボタンを押すと、データがセーブされて次の週になります。



騎手能力のアップ
ある程度経験を積んで、みんなに認められるようになると、勝てる馬の依頼が増えていきます。また、重賞レースでの騎乗や勝利のチャンスも回ってきやすくなります。また、騎乗を重ねていくことで、得意な条件がでてきます。逃げ馬ばかり乗っていれば、「逃げ」が得意になり、牝馬の騎乗が多ければ、牡馬よりも牝馬のほうが勝ちやすくなっていきます。これらの条件には「脚質」、「性別」「馬齢」「距離」などがあります。なお、これらの騎手に関する能力は、画面には表示されません。



コントローラの操作

●Aボタン
コマンドや文字を決定します。画面表示が終わったときに、次の画面に進みます。

●Bボタン
コマンドや文字などをキャンセルします。

※他のボタンは使用しません。

レース画面での操作

●Aボタン
馬にムチを入れます。画面からタイム表示が消えた後に、使えるようになります。

●十字ボタン
上下でコースの左右(画面では上下)に移動し、左右で加速・減速を行います。

※他のボタンは使用しません。

オヤジ派

ゲーム中なら死ぬほど大金を賭けられるぜ。破産しても愛想つかして出ていく女房も子どももいないぜ、イェーイ！

P218へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社アスミック TEL03-3235-5992 ©1994 ASMIK/1994 CB'S Project

Mr.メモリの

ダービージョッキー［騎手王への道］お楽しみガイド

反射神経よりも判断力が必要だ

リアルタイムで競馬する『ダービージョッキー』だが、アクション性はほとんどない。前の馬におっつけるとか、スパートするときなど、ボタンを押すタイミングは、確かに重要。でも、反射神経が優れていても、ほとんど意味はないのだ。

脚質とペース配分、そして他の馬の動きの予測。これらの予測をもとにして、加速や進路変更などの判断をくだす。これらの判断の積み重ねが、レースの勝敗を決めるのだ。最初はなかなか勝てないけど、レースを重ねることでタイミングを掴むと、楽に勝利できるようになる。それでも予想外のレース展開で、着外に沈むことがある。実際のレースのままにならない面白さが、味わえてしまうのだ。

レースだけでも十分楽しいのだが、ゲームが進めばもっと楽しいことが待っている。勝利を重ねて強くなると、厩舎から独立してフリーの騎手になることができる。そしてフリーになると自分の馬が持てる。ひと味違ったゲーム展開が楽しめるというわけだ。自分の所有する馬で重賞を制覇、なんて夢もかなう……かな？

G1制覇を目指すのだ！

プレイの決め手

レーステクニック集

脚質に応じた競走

馬には「逃げ」「先行」「差し」「追込」という4種類の脚質があります。これらの脚質を無視して走らせると、馬の機嫌を損ね、ムダにスタミナを消費してしまいます。スタートしたら「逃げ」馬は先頭を、「先行」馬はその後ろというように、無理なく移動させましょう。

「逃げ」、先頭で走らせると伸びますが、一度抜かされるとやる気を失ってしまいます。

「先行」は、逃げ馬の背後から追走するのは得意ですが、群れて走るのはあまり好きではなく、後方集団に巻き込まれると実力が発揮できません。

「差し」は、レースの終盤で先行の後ろから抜き去るカパワーを持っていますが、先頭を走るのは好みません。

「追込」は、最後のスパートで後方から抜き去る力を持っていますが、群れは好まず、先頭を走るのも苦手です。

最後のスパート

ゴール直前の直線では、他の馬もスパートしようとします。ただし、ゴールからの距離が遠い段階でスパートすると、スタミナが切れて最後の最後でスピードが落ちてしまいます。どの段階でスパートするかは、脚質はもちろん馬の実力や、終盤までにどのくらいスタミナを消費したかなどで異なります。スタミナを使い果たした直後にゴールできれば最高です。

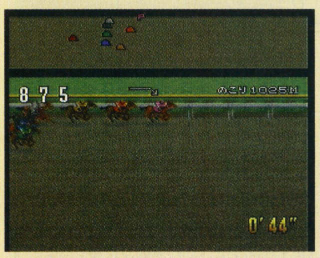
うまくスタミナを温存すれば、ぶっちぎりでゴールをくぐることもできる。

内側を囲まれずに走ること

コースの内側を走った方が、走る距離が短くなる分有利です。ただし、そのすぐ前と外側を馬に囲まれると、前の馬を抜くのが難しくなります。無理に追い抜こうとして馬体を接触させると、スタミナを消費します。いくら内側有利といっても、無理に内側を狙うより、外側から仕掛けた方がいい状況もあるのです。

ブロックは最後の手段

後ろを走ってきた馬に抜かれそうだからと、進路を変更してブロックすると、確かに抜かれずに済むかもしれませんが、スタミナを激しく消耗してしまいます。ただし、スタミナ切れで迎えるゴール直前では、有効に使えます。



ヒントは調教師コメント

「好勝負できる」「勝ち負けも可能」「実力は上位」など、調教師が馬を評価するときのセリフは多彩です。このセリフで馬の実力は推測しなければなりません。実際に騎乗した感じや当日の人気などで、どのセリフのときがいいかは、ある程度見極められます。より良い馬を選んで、勝率をアップさせましょう。

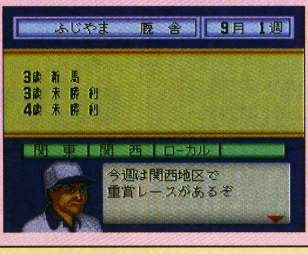
厩舎所属の馬

騎乗依頼で、よくプレイヤーの所属する厩舎の馬が登場します。これは所属厩舎の馬は、所属している騎手に依頼することが多いためです。馬も勝利で力をつけますから、多少見劣りしても厩舎所属の馬で勝ちたいところです。依頼されることの多い馬ですので、乗るたびに強くなっていきます。

関東・関西の中央競馬場

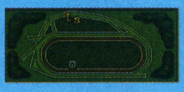
プレイヤーが参戦する競馬場は、主に関東4カ所または関西4カ所がメインとなります。ゲーム開始時の厩舎選択で関東を選ぶと、関東で開催される一般レース（未勝利戦や新馬戦など、重賞以外のレース）には参加できますが、関西で開催される競馬は、重賞レースに乗り鞍がないと参加できません。

なお、関東・関西の他にも、札幌と函館の中央競馬場にも参戦できます。また、優秀な騎手として認められると、地方競馬に中央代表として招待されたり、海外の大レースに招かれることもあります。



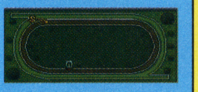
関東

中山競馬場



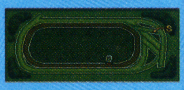
1周1840m（外回り）
アップダウンの激しい競馬場。

福島競馬場



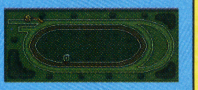
1周1600m
小回りで平坦なコース中央では最も小さい。

東京競馬場



1周2016m
日本一広い競馬場。500mの直線がある。

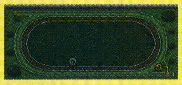
新潟競馬場



1周1805m（外回り）
平坦コースとしては、最も直線が長い。

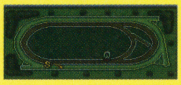
関西

京都競馬場



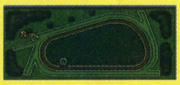
1周1910m（外回り）
直線は平坦だが、3コーナー付近に坂がある。

中京競馬場



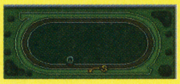
1周1600m（外回り）左回りは東京と中京だけ。ほぼ平坦なコース。

阪神競馬場



1周1694m
おむすび型のコースが特徴。

小倉競馬場



1周1623m
中央競馬最南端の競馬場。平坦なコース。

つり太郎

パックインビデオ｜●商品番号 335916●書き換え価格：1000円

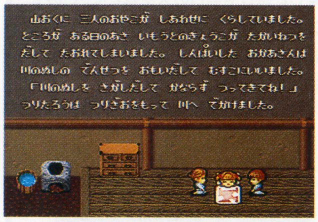
ほのぼのとした自然のなかに、全15種類のリアルな魚が登場。魚に合わせて、ルアーや毛バリ、投げ込み釣り…など、釣り方もいろいろ。簡単なボタン操作で釣りの楽しさを再現した超難しいアクションゲーム。

Fブロック2
Bブロック1

ゲームの説明

[基本的なゲームの流れ]

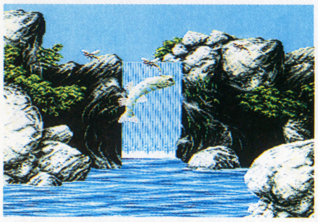
妹の病気を治すために必要な「川のぬし」を探し出すのが目的です。歩く力に見合った釣り場へ移動し、各釣り場のぬしを釣り上げて歩く力を増やし、新たな釣り場を目指します。



[ゲーム開始時]

電源を入れると、画面上にカゲロウが飛んでいます。水中のイワナを十字キーで左右に移動し、Aボタンでタイミング良くジャンプし、カゲロウを食べます。3匹とも食べればタイトル画面になります。次回からはスタートボタンでタイトル画面が表示されます。

タイトル画面でAボタンを押すとゲームデータが表示されます。「はじめる」を選ぶと、名前入力画面になり、新規データを作成します。名前の入力・変更は、十字ボタンでカーソル移動し、Aで入力。Bで消去。入力後、「おわり」でAボタンを押すと日付入力画面になります。十字キー左右で数字を選び、Aボタンで決定。Bボタンで年月日を移動します。入力後、「おわり」を選ぶとゲームが始まります。



[ゲーム終了時]

マップ画面、あるいは釣り場画面へ戻ってから電源を切って下さい。

マイペース派は
え、まだカゲロウが食べられないって…それじゃまだタイトル画面も出てこないでしょ。…糸、切れてるよ。
P226へワープ

基本的な操作

1.魚を誘う

釣り場画面で、魚影の近くに仕掛けを投げ入れます。仕掛けが、直接魚影にあたってしまうと魚は逃げ隠れてしまいます。次に仕掛けを投入するまでは出現しません。魚影が仕掛けに反応すると水中画面になります。水中画面では、仕掛けを放置しておくだけで魚が掛かる場合と誘いが必要な場合があります。誘う場合は、いずれもあまりおおげさに仕掛けを動かすと魚は驚いて逃げてしまいます。主に魚は仕掛けの下降中にハリを口に入れます。魚の接近速度と落下速度を計算しないとまったくハリ掛かりしないケースもあるので慎重に誘って下さい。

2.アワセ(※1)る

誘いがうまくいくと、魚は一瞬だけハリを口に入れます。この瞬間に一回だけAボタンを押せばハリ掛かりします。ただし、あまり長い間は食いついていてくれません。確実にタイミングを逃さないよう、アワセて下さい。

(※1) "アワセ"とは、あたりがあったときに竿をあおって魚をハリにかけることです。

3.巻き上げ

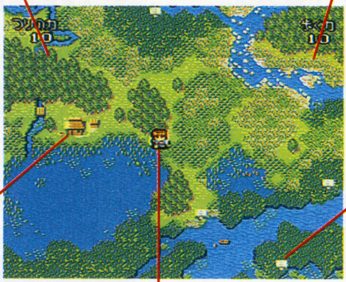
魚の口にうまくハリが掛かったら、Aボタンでリールを巻きます。魚が体をよじって抵抗するまで巻き続けることができます。ただし、一度に多く巻きとるより、魚によって適度な量だけ巻きとるようにすると、魚もあまり派手に抵抗しなくなります。

4.送り込み

巻き取りの最中に魚が抵抗したらAボタンを放して下さい。魚は画面の左側に向かって少しの間だけ泳ぎます。この動作が終わって魚がおとなしくなったら再び巻き上げることができるようになります。抵抗中に無理にリールを巻こうとしても、イトを切られて逃げられてしまうだけです。

画面の見方

1.マップ画面



つりの力
魚を釣り上げると数字が上がり、釣り損なうと下がります。0になると力つきてしまい、「歩く力」が半分になって、最初からスタートになります。

つり太郎の家
スタート地点です。つりの力が減ってしまったとき立ち寄ると、10ポイントまで回復できます。

プレイヤー

歩く力
平地では消費しませんが、森では1歩で1、沼では1歩で4ポイントを消費します。0になると倒れてしまいます。そのときAボタンで森や沼の前に戻れます。0になる前に平地や看板にたどりつけば回復します。この力は、釣り場のぬしを釣り上げると増えます。

釣り場の看板
釣りができる場所です。看板に重なると、そこで釣れる魚の名前や特徴が記されています。ここでAボタンを押せば釣りができます。

2.釣り場画面

●**ウキ**
釣りの種類によりますが、ウキ釣りの場合はウキが表示され、その動きで魚の反応を知ることができます。釣り方は他にルアー釣り、毛針釣り、投げ込み釣りがあります。Aボタンでウキやルアーなどの仕掛けを投げます。投げると十字ボタンの左右で着水地点を変えることができます。またAボタンを長く押すと遠くまで飛びます。画面から仕掛けが消えたら再び投げなおして下さい。

●**魚影**
魚の動きを知ることができます。また、釣り場に何匹の魚がいるのかがわかります。魚影にウキやルアーが近付けば魚が反応し、うまくいけば水中画面に切り替わります。

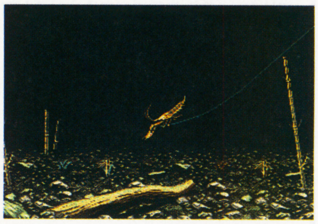
3.水中画面

●**仕掛け**
ターゲットとなる魚によって仕掛けは自動的に選ばれます。魚は、仕掛けのエサ部分に反応してきます。

●**魚**
最初はエサから離れていたり、エサをつつこうとしています。エサ、あるいはルアーを口に入れたら、Aボタンを1回押して、アワセます。うまくいけば口にハリが掛かります。失敗したら魚は逃げてしまいます。その場合は、仕掛けを引き上げて再チャレンジして下さい。

4.ファイト画面

魚がハリに掛かったら、Aボタンで仕掛けを巻き上げます。魚が暴れているときに引くと糸が切れて逃げられてしまうので、魚の動きが止まった瞬間を狙って引き上げます。



5.釣り上げ画面

魚を釣り上げると、つりの力が増えます。集計後にAボタンを押せば魚を引き上げ、再び釣り場画面に戻ることができます。また釣りの力が0になると力つきてしまいます。この場合、釣りの力は10に、歩く力が半分になって復活します。一度力つきると、今までに釣り上げた各釣り場のぬしも復活します。再びぬしを釣り上げて、歩く力を上げて下さい。

4.釣りの記録画面

セレクトボタンを押すと、魚の一覧表が表示されます。魚を選んでAボタンを押すと、釣りの記録を見ることができます。釣り場のぬしを釣ったあとなら魚の名前がうすい紫色で表示されます。

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社パック・イン・ビデオ TEL03-5466-1757 ©1994 PACK-IN-VIDEO

つり太郎 お楽しみガイド

順序よく釣り場を巡ろう

淡水釣りで巡り会える代表的な魚たちがターゲットの釣りゲーム。ブラックバスやナマズなどは比較的派手なアクションを見せてくれるものの、全体的におとなしめの内容だ。『ぬし釣り』シリーズほどではないが、成長することで移動能力が上がるため、ロールプレイングゲームっぽい作風に仕上がっている。

一つの釣り場で一種類の魚のみしか釣ることができないため、本物っぽさを求める人には物足りないところもあるかも知れないけど、それぞれの魚のクセを覚えたり、実際の釣りでも役立ちそうな知識を身に付けることができたりと、構成自体は立体的だ。

特にゲームっぽいのが、移動距離に応じて選べるステージが自ずと決まってくること。つまり、最初は3カ所のステージしか選べないけど、そのうちいずれかをクリアすれば、新たなステージへの道が開ける。このクリア順序を工夫しながら、徐々に遠くへと足を伸ばしていく。パズル的な要素が楽しみでもある。

テナガエビやマブナなど、地味ながらも確実なテクニックを必要とする手強いターゲットは多い。ルックスのわりに遊びがいはあるゲームだ。

順序よく釣り場を回るのがコツ

プレイの決め手

魚の種類と釣り方のアドバイス

魚の攻略法はそれぞれ違います。各魚のクセをつかんで釣り上げましょう。

コントローラの操作

●スタートボタン
ゲームのスタート、ゲーム中のポーズに使います。

●セレクトボタン
魚の一覧表を見ることができます。

●十字ボタン
名前入力時のカーソル及び、キャラクターやウキを移動するときに使います。

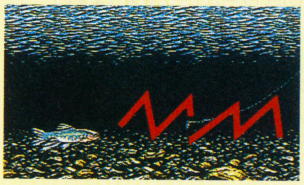
●Aボタン
命令の実行やウキの投げ入れ等の時に使います。

●Bボタン
名前入力やコマンドのキャンセル時に使います。

モツゴ
ウキ釣り。タナゴ同様に、短めに、規則的にボタンの押し放しをくり返して下さい。ゆっくりめの連打、といった感じで。

ウグイ
ウキ釣り。川の底すれすれでエサを上下にこまかく動かしてウグイを誘います。

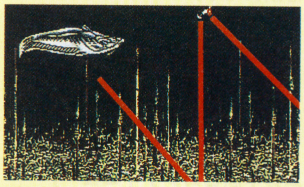
イワナ
毛バリ釣り。毛バリをこまかく上下させてイワナを誘います。あまり大きく上げすぎないように注意して下さい。



タナゴ
ウキ釣り。水中画面では、最初はタナゴはエサをつついています。口に入れた瞬間に素早くAボタンでアワセて下さい。

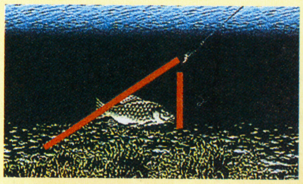
ヤマメ
ヤマメがハリに飛びついてきます。すばやくアワセて下さい。

ナマズ
ルアー釣り。ルアーを投げると自動的に魚を誘うために画面手前まで引かれてきます。その間にアタリがなければ再投入して下さい。水中では、ルアーを大きく上下させると食いついてきます。



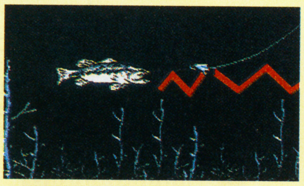
ヘラブナ
ウキ釣り。バラケエサで寄せて、くわせエサで釣ります。エサを食べるタイミングが非常に早いので、素早いアワセが必要です。

マブナ
ウキ釣り。エサを少しだけ引いたらAボタンを放してエサを落下させます。接近するマブナの口の位置にエサが落ちるようにエサを調節して下さい。

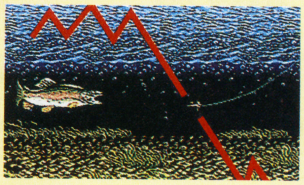


コイ
投げ込み釣り。コイが近付いてくるのを待ってから、エサを少し上昇させると食いついてきます。ただし上げすぎには注意して下さい。

ブラックバス
ルアー釣り。ルアーを上昇・落下させます。ブラックバスが接近してきたら、魚と同じ高さにルアーを保ちながら上下させます。釣り上げるにはそこそこに時間がかかるはずです。



ニジマス
毛バリ釣り。毛バリを上昇させて魚をひきつけます。その動作の後、Aボタンを放すと毛バリが落下します。その落下中にニジマスが食いついてきます。



ウナギ
投げ込み釣り。Aボタンでエサを上げます。その後、エサを落下させるとウナギが近付いてきます。この落下距離が長いほどウナギは近くまで寄ってきます。ただしあまりにも長すぎると逃げてしまいます。

テナガエビ
ウキ釣り。エサを上下させているうちに食いつきます。引き上げ音に合わせて、1、2と引いて、3でボタンを放すと、比較的簡単に釣り上げられます。

オイカワ
エサを上下に動かして誘います。魚がおとなしくする時間が短いので、尾ビレの動きをよく見てタイミングを判断しましょう。

川のヌシ
ルアー釣り。ルアーが水面近くまで上昇したときに食いついてきます。アワセのタイミングがシビアです。食いついたのと同時にボタンを押して下さい。

ワイアラエの奇蹟

ティーアンドイーソフト｜●商品番号 197530●書き換え価格：1000円

ハワイアンオープンの開催地「ワイアラエ・カントリー・クラブ」を舞台とした3Dゴルフシミュレーション。シャワー（天気雨）や強い貿易風など、常夏のリゾート気分でラウンドをお楽しみいただけます。

Fブロック2　Bブロック4

ゲームの説明

『ワイアラエの奇蹟』は、美しい映像と緻密なデータに基づき、実在する有名ゴルフ場をスーパーファミコンで再現した3Dゴルフシミュレーションゲームです。

[モードの選択]

●クイックスタート
前回プレイしたゲームモードのメンバー名、参加人数、ハンディキャップ、賞金額などの設定そのままでゲームを始めます。

●コンティニュー
途中で中止したプレイの続きを遊びます。

●ゲームせんたく
プレイしたいゲームモードを選びます。トレーニングでは、ホールごとの練習ができます（他の4つのゲームモードについては、下の囲みをご覧下さい）。

●メンバーデータ
メンバー名の登録、削除、トーナメント参加プロの名前の変更、プレイヤーデータの初期化を行います。

●せいせきをみる
トーナメント参加の成績やコースレコードを表示します。また、ホールインワンやアルバトロスなどのリプレイを見ることができます。

[ゲームの中断とコンティニュー]

ゲームを中断したい場合はメニューウインドウから「ゲームエンド」を選んで下さい。その続きはコンティニューでプレイすることができます。

[ゲームモード解説]

●参加人数の決定
マッチプレイ以外のゲームモードに出場させるプレイヤーの人数を決めます。

●メンバーの決定
登録されているメンバーから、プレイするメンバー名を選びます。

●キャディーの選択
ゲーム中に、適切なアドバイスをしてくれるキャディーを選びます。

●ハンディキャップの設定
「ストローク」「スキンズ」「マッチプレイ」のいずれかの場合は、プレイを公平にするため、ハンディキャップ（HDCP）を設定します。初めてプレイする場合のHDCPは36で設定されていますが、「トーナメント」を1ラウンド終了しているメンバーは「トーナメント」で獲得したHDCPの半分の数値になります。また、HDCPを0以下に設定すると、1ラウンド終了後にHDCPを自動的に算出するダブルリペア方式になります。

●賞金の設定
「スキンズ」プレイでのみ設定します。各ホールごとに賞金額を決めて下さい。

こんなゲームモードがあるぞ！

総勢48名と優勝を争う
トーナメント
●1〜4人までプレイ可能
プロを含めた総勢48人で順位を競います。実際の男子プロのトーナメントは予選から始まり、決勝4日間（計72ホール）で行われますが、このゲームでは18ホールのみのスコアで優勝が決定されます。1ホールごとに、メンバーの順位が表示されます。

トータル18ホールのスコアを競う
ストローク
●1〜4人までプレイ可能
1人から4人までが参加して18ホールをラウンドし、トータルのスコアを競います。実力差を考慮して、1ラウンドの終了後にそれぞれのスコアからHDCPを差し引いたスコアで勝敗を決めます。HDCPを対等にすれば、実力での勝負も可能です。

賞金を賭けたアツイ戦い
スキンズプレイ
●2〜4人までプレイ可能
18の各ホールに賞金を賭け、1ホールごとに単独で勝利したメンバーが賞金を手にします。単独勝利のメンバーが出なかった場合、そのホールの賞金は次のホールに持ち越しになります。ホールの勝敗が決まった時点で次のホールへと進みます。

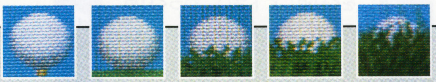
ホールごとに勝敗を決める
マッチプレイ
●2人プレイのみ
2人のメンバーで対戦をします。1ホールごとに打数の少ないスコアのメンバーが勝ちとなり、トータルスコアに関係なく18ホール中どちらが多くのホールに勝利したかを争います。また、逆転もしくは引き分けが不可能になった場合は、途中終了です。

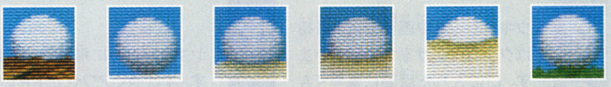
画面の見方

プレイ画面
「ワイアラエ・カントリー・クラブ」を3D画面で再現。気象条件が刻々と変わっていきます。

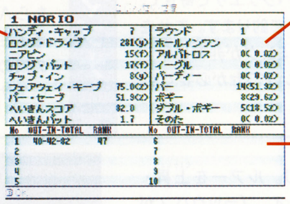
●セレクトウインドウ…プレイ中の行動を選択、決定します。
●視野画面…メンバーが向いている方向の視界。
●プレイヤー情報…メンバー名、現在の打数、ピンまでの距離を表示します。
●方位スケール…現在向いている方向を表示。赤い旗はピンの向きを表します。
●風向きと強さ…コース全体に対しての風の向きと風速を表示します。
●ライの状態…ライ（ボールがある地面の状態）を示します。ライが悪いと、ショットのパワーが半減してしまいます。
●ホール全体図…プレイ中のホールの全体図とホールNO.を表示します。
●ホールの情報…現在のホールの規定打数、ホールの長さを表示します。

ライの状態
ラフやバンカーでもボールの下を叩く必要はありません。

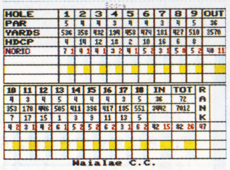




個人成績画面
モード選択の「せいせきをみる」から、メンバーのトーナメント成績を見ることができます。



スコア表示画面
プレイ中のメニューから「スコアをみる」を選ぶと、ゲーム途中のスコアを見ることができます。



HOLE：ホール番号です。
HDCP：ホールの難易度です。最も難易度が高いホールは1で表されます。
YARDS：グリーン中央までの距離を表します。
PAR：そのホールの規定打数を表します。

【トーナメント】メンバー枠の黒い数字は各ホールの打数、赤い数字はパット数を表します。順位はランクで表示されます。
【ストローク】基本的にトーナメントと同じ。HDCPはハンディーをNETはスコアの合計からHDCPを引いたものです。
【スキンズ】単独でホールを勝ったメンバーの欄に賞金額が1万円単位で表示されます。
【マッチプレイ】ホールを取ったメンバーの欄に○印を表示（打数表示はなし）。また、引き分けたホールには－印がつきます。Up/Down数がIN/OUTの欄に表示されます。

オヤジ派は
えっ！このゲームに手を出すの…？でもちょっと言っていい、その前に
ワキアラエ!!（しゃれ）
スタートへワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：ティーアンドイーソフト　TEL052-773-7757　©1992 T&E SOFT

Mr.メモリの ワイアラエの奇蹟 お楽しみガイド

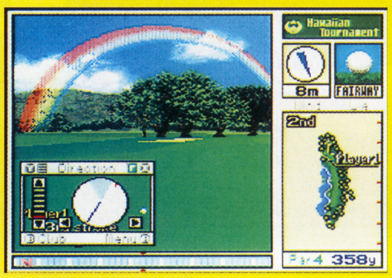
リアルさを追求したゴルフゲームの傑作！

『ワイアラエの奇蹟』は、リアルさを追求したゴルフゲームだ。「ワイアラエC.C.」のコースを基に、グリーン上の微妙な起伏からラフの深さまで、忠実に再現している。

また、ボールの軌道は、緻密な弾道計算に基づいて表示される。そのため、不自然な動きは全くない。横からの強風で流され、ラフやバンカーにつかまるティーショット。なかなか思い通りに寄せられないアプローチショットなど、現実のプレイに近い臨場感が感じられる。おまけに、ハワイの天候の特色である天気雨まで取り入れられている。何と、雨があがれば美しい虹も見られるのだ。

「ワイアラエC.C.」は「ハワイアン・オープン」の舞台となる有名なコースだ。プロゴルファーが優勝を競うゴルフ場の多くは、難コースとして知られる。『ワイアラエの奇蹟』をプレイすると、実際のコースの手強さを実感する。だからこそ、好スコアを記録すると嬉しくなる。

この『ワイアラエの奇蹟』は、ゴルフが大好きな大人にこそオススメしたい1本だ。



美しい虹で心を和ませてつつ、次のホールへ進もう！

プレイの決め手

ショットの操作(セレクトウインドウの見方)

コントローラの操作

●**十字ボタン**
カーソルや数値等の操作、ショット方向やボールの打点あわせに使います

●**Aボタン**
コマンドのキャンセルやウインドウを閉じるのに使います

●**Bボタン**
各コマンドの決定等に使います

●**Xボタン**
グリーン拡大画面へ切り替えるのに使います

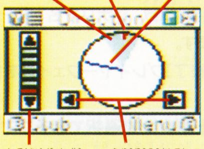
●**Yボタン**
メニューウインドウを表示に使います

●**LボタンとRボタン**
ショット方向の仮決めに使います。どちらかのボタンを押したままの状態であればショット方向を自由に移動することができます。ショット方向が決まった時はボタンを離せば決定します

●**スタートボタン**
ゲームのスタート・ポーズ等で使います

●**セレクトボタン**
メニューウインドウの位置を変更できます

STEP 1 方向の決定

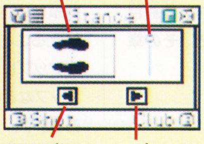


ボールは常に視野画面の中央に向かって打つことになります。画面右下のホール全体図や風向き、風速を見ながら、ベストなショット方向を決定して下さい。また、L／Rボタンを押しながら十字ボタンを押すと、視野の切替えが素早くなります。

STEP 2 クラブの選択

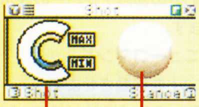
画面左下に表示されているピンまでの距離や風速、ライの状態などに注意しながら、ショットに使うクラブを選択しましょう。なお、クラブの隣にあるMAX数値は、あくまで目安としての飛距離を表します。実際の飛距離は状況によって変化します。

STEP 3 スタンスの決定



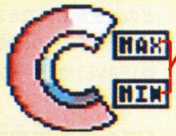
スタンスを変えることで、ボールの飛び方は変わります。十字ボタンの左右でスタンスを決定して下さい。ちなみにボールは、クローズドスタンスでは左に、オープンスタンスでは右にまがります。風向きやホールレイアウトにより使い分けましょう。

STEP 4 ショットの動作



ここからは、実際のショット動作を決定します。このゲームでは、現実のゴルフのショットで重要な「パワー」と「インパクト位置」によってボールが様々に変化します。この画面でBボタンを押すと、パワーの決定に移ります。

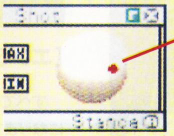
STEP 5 パワーの決定



パワーバーの動作
赤いバーはMINからMAXへと動き、MAXになると再びMINへ戻ります。ここでBを押してパワーを決めます。

バーが移動する弧の内側には5分割に色分けされています。これを参考にして、パワーのバランスを考えてください。また、100％のショットを狙いすぎると、タイミングがずれて10％のパワーになることがあります。注意しましょう。

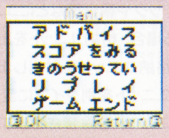
STEP 6 インパクトの決定



ゆらゆらと動くポイントを止めよう！
パワー決定の直後に動き出す赤いポイントはBボタンを押すと停止し、そこがインパクトの位置になります。

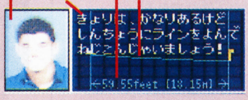
ポイントは左右に動きながら上から下、下から上へ移動します。1往復の間にポイントを止めなければ空振りです。インパクトの位置によりボールには回転が生まれるので、バックスピンやトップスピン、フックボールやスライスボールが打てます。

メニューウインドウ



プレイ中にYボタンを押すと、メニューウインドウが表示されます。ここではリプレイや成績などを見ることができる他、ゲームの中断などができます。

【アドバイス】キャディーのアドバイスを聞きます。
【スコアをみる】スコアを表示します。
【きのうせってい】画面表示やBGMなどの設定を行います。
【リプレイ】直前に行ったパットやショットをリプレイします。ただし、トレーニングモードでは実行できません。
【ゲームエンド】プレイを途中中断してデータをセーブします。



アドバイスでは、キャディーからホールの特徴を聞くことができます。ティーショットの前に、聞いておくといいでしょう。また、ここではボールとピンの高低差や距離も確認できます。

グリーンでは

キャディーのアドバイスで最も活用したいのが、グリーン上でのパットやグリーン周辺でのアプローチショットの時です。視野画面に表示される縦横の線は、地面の傾きを具合を表します。特にパット時にはラインの読みが重要になります。必ず確認するようにしましょう！

さぁ、ショットだ！

バーディーチャンス到来。雨が降っていると、グリーンが湿って転がらなくなるぞ！

アースライト ルナ・ストライク

ハドソン｜●商品番号 283118●書き換え価格：1000円

ハドソンシミュレーションの決定版。ユニットではなく、司令官が成長する新システムを搭載。初心者からマニアまで楽しめる基本システム。メカデザインには、大河原邦夫氏を使用しました。

Fブロック6
Bブロック4

ゲームの説明

人類の約半数が地球を離れ宇宙へと移住しているはるかな未来。地球連邦の横暴な圧力に対して宇宙移民者達は自治政府を発足させ、独立を宣言。それを認めない地球連邦と独立戦争に突入した…。

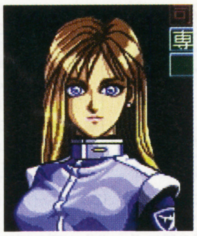
大河原氏デザインの洗練されたロボットが活躍するSFウォーシミュレーションです。プレイヤーは統一機構軍の指揮官を操って地球連邦軍と戦います。

[ゲームの流れ]

ゲームはストーリーの流れに沿った章ごとに構成されています。それぞれの章には最終目的地点があり、その章の開始地点から最終目的地点にたどりつくルートは、プレイヤーが戦略画面で選択できます。実際の戦闘は、それぞれの地点の拡大マップとなる戦術画面で行われます。最終目的地点の戦術画面を勝利すると、その章はクリアとなります。

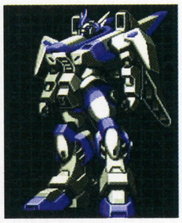
[司令官システム]

戦術画面に登場するユニットは、すべて司令官の率いる部隊に所属し、ユニットが戦って得た経験値はすべて司令官に入ります。司令官のレベルがアップすると、所属する部隊のすべてのユニットの能力がアップします。また、ユニットは司令官ユニットの指揮範囲内にいると司令官効果によって攻撃力・防御力などがアップします。



[司令官専用機]

シナリオが進むと、司令官が自分の専用機を入手します。専用機に乗った司令官は、戦闘中に必殺技が使えるようになります。使用できる必殺技は司令官によって異なり、また1回の戦闘で使用できる回数も異なります。



[勲章]

戦術マップをクリアすると、司令官は昇進し、また勲章がもらえることがあります。勲章にはさまざまな種類があり、司令官に与えることで攻撃力や防御力などの能力がアップします。支援効果や特技使用回数アップなどの効果を持った、特殊な勲章もあります。

[エンディング]

すべての章をクリアすると、エンディングになります。エンディングにはいくつかのパターンが用意され、プレイヤーのゲーム進行によって変化します。

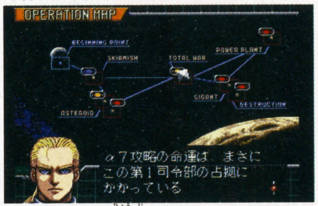
司令官とその専用機

司令官名 専用機種名	移動	HP	防御	攻撃範囲・攻撃力 機動	対鑑	白兵	必殺技名 必殺技の効果
アキラ イアソン	4	1700	30	直接 80	間接 60	直接 70	モノアクシス 直線6ヘクスの敵にダメージ
ディアナ カストール	7	1500	20	-	直接 65	直接 80	ハイムーブ 12ヘックス移動できる
テッド ゼートス	3	1800	40	間接 60	間接 50	直接 70	モディファイ 司令官効果範囲の拡大
ジャンヌ アイトラー	5	1600	40	直接 10	直接 60	直接 100	サンクシオン 3ヘックス内の敵1体にダメージ
オットー アルカス	4	1500	20	間接 60	間接 90	-	ボムバード 5〜8ヘックス内の敵に1000ダメージ
レンテ ティカネテ	6	1000	40	間接 40	間接 60	-	リカバリー 2ヘックス内の味方のHP800回復
アルテ アエーマ	7	1600	30	間接 60	-	直接 90	ストレート ZOC無視移動＋攻撃後移動
セルゲイ ガラー	4	2000	60	間接 40	間接 60	(爆撃 210)	セルフリペア 自機全回復＋爆撃用弾薬補充

画面の説明

[戦略マップ画面]

主に進撃地点の選択を行います。十字ボタン（またはL・Rボタン）で地域の選択を行います。



●Aボタンで表示されるコマンド

[戦略情報]戦略的な価値などを表示します。

[戦力比]敵・味方の戦力比と、占領が成功する確率を表示します。

[進撃決定]その地点へ侵攻します。黄色のマーカーが表示されている地点でのみ選択できます。

●Xボタンで選択できるコマンド

[演習面]練習モードです。このモードで勝利しても昇進できませんが、経験値によるレベルアップは可能です。演習面で司令官をレベルアップさせると、実践が楽になります。

[司令官能力]司令官の能力や入手した勲章などを見ます。司令官専用機を入手していれば、機体のデータもチェックできます。

●スタートボタンで選択できるコマンド

[環境設定]アニメーションのオン・オフなどの設定が変更できます。

[ファイル]データの読み込み（LOAD）／保存（SAVE）や、ゲーム終了などが選択できます。

[司令官選択画面]

戦闘に参加させる指令官を、部隊の数だけ選択します。

まず、十字ボタンで出撃させる司令官を選択してAボタンを押します。すると、画面下部に部隊が表示されるので、十字ボタンで配属させる部隊を選択してAボタンで決定します。シナリオによっては複数の部隊が選択できるので、その場合には、部隊数だけ司令官を選択します。すべての部隊に司令官を割り振ったら、Bボタンを押し、「作戦開始」を選択すると、戦術マップになります。

[戦術マップ画面]

実際の戦闘を行う画面です。味方ユニットにカーソルを合わせてAボタンを押すことで、行動メニューコマンドが表示されます。

●Xボタンで選択できるコマンド

[ユニット一覧]出撃中のユニットを部隊別に表示します。ユニットを選んでAで戦術画面のユニットの場所にカーソルを移動させます。

[ユニット数]敵・味方・中立のユニットの数を表示します。

[司令官能力]戦略画面と同じです。

[勝利条件]シナリオのクリア条件および敗北条件を表示します。

[ターン報告]章数、シナリオ名、ターン数を表示します。

[フェイズ終了]プレイヤーフェイズを終了します。

●スタートボタンで選択できるコマンド

[環境設定]戦略画面と同じです。

[ファイル]基本的には戦略画面の[ファイル]コマンドと同じですが、SAVEは戦術データのみに可能になります。

[作戦中止]作戦を中止して戦略画面に戻ります。経験値などは進撃開始時に戻ります。

●セレクトボタン

ユニットのわきの部隊ナンバーの表示をオン・オフします。

●行動メニューコマンド

[移動]ユニットを移動させます。

[攻撃]攻撃します。「機動」「艦船」「白兵」「爆撃」「特技」「待機」の下位メニューがあります。

[特技]司令官の持つ特技を使用します。「ドック制圧」は、敵または中立のドックを制圧、内部のユニットごと味方のものにします。また、「必殺技」は専用機の必殺技が使用できます。

[発進]ドックや輸送機などにユニットを格納している場合、格納ユニットを出撃させます。

[射出]格納ユニットを射出します。

[変型]ユニットを別タイプに変型させます。

[除装]ユニットを除装させます。

[性能]ユニットの性能画面を表示します。ユニットが変型・除装可能な場合、変型前・後、除装前・後を選択できます。

[待機]行動を終了します。

テクノ派

ロボット同士が互いの武器で壮絶なバトルを！そんな近未来SFっぽい戦闘を夢見るキミ！ 夢だけにとどめてくれ。

P186へワープ

©1996 HUDSON SOFTHU.UNIT MECHANICDESIGNER/大河原邦男 岡崎信義

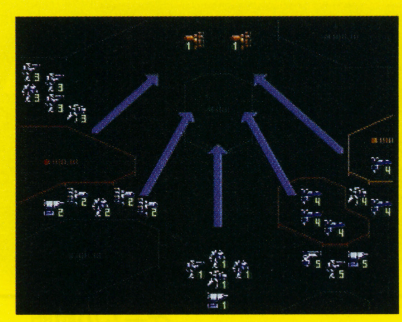
Mr.メモリの アースライト　ルナ・ストライク お楽しみガイド

どっぷりハマれるロボットシミュレーション

ハドソンといえば、『ボンバーマン』や『桃太郎電鉄』などのファミリーゲームが有名だが、その一方で『ネクタリス(PCエンジン)』などのSFシミュレーションゲームも得意。この『アースライト ルナ・ストライク』も、そのひとつで、近未来の太陽系を舞台にした本格派のSFシミュレーションなのだ。

このゲーム。部隊長の指令範囲にいるかどうかで強さが変わる「司令官効果」や、周囲の味方の「支援効果」そして「包囲効果」など、戦略的な頭脳が問われる作りになっている。とは言っても、プレイそのものは初心者でも難しくない。シミュレーションRPGをいくつかプレイしていれば、違和感なく遊べるはずだ。先のほうのシナリオで敵の強さにメゲそうになっても、演習面で地道に経験値を稼げばクリアできる。パーティーゲームを作り慣れているだけに、初心者への配慮も申し分ない。やっぱりハドソンってところか。

シナリオの選択順序によって変化するマルチ・エンディングにもなっているし、どっぷりハマルには最高のソフトだ。



ハドソンSLGの神髄を凝縮したゲームだ!!

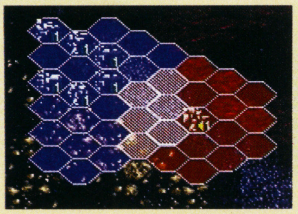
プレイの決め手

攻撃の種類

敵を攻撃する方法には、主に機動攻撃、対艦攻撃、白兵戦があり、それぞれに隣接したユニットのみ攻撃できる直接攻撃と、射程距離は長いが隣接した敵は攻撃できない間接攻撃があります。たとえば、機動攻撃しか攻撃方法を持たない敵に白兵戦で攻撃したり、間接攻撃しか持たない敵を直接攻撃すれば、味方に損害を出さずに敵にダメージを与えることができます。

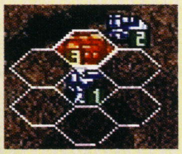
司令官効果を活用しよう

各ユニットは、所属している司令官の近くにいると、司令官効果によって攻撃力・防御力などがアップします。移動コマンドで移動範囲を表示させたときに、青く表示されるのが移動できる範囲、赤く表示されるのは司令官効果が得られる範囲、そして赤の網掛け部分が移動可能で司令官効果を得られる範囲です。できるだけ網掛け部分に部隊を移動させるようにしましょう。

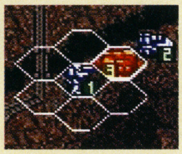


支援効果と包囲効果

攻撃する敵の周囲に味方部隊がいると、支援効果によって攻撃力がアップします。また、攻撃する敵を味方が包囲していると、包囲効果によって敵の防御力がダウンします。移動距離の長いユニットで敵の背後に回り、挟み撃ちすることで、より少ない損害で敵にダメージを与えられます。



支援効果
攻撃対象に隣接する部隊があると、支援効果で攻撃力がアップします。



包囲効果
攻撃対象を包囲していると、包囲効果で敵の防御力がダウンします。

●敵を包囲攻撃すると、支援効果と包囲効果が生じ、敵に大ダメージを与えます。

中立ドックを占領する

戦術マップによっては、中立のドックが存在するものがあります。このドックを占領すると、ドック内のユニットが使用できるだけでなく、ユニットを入港させることでHPの回復も可能になります。敵が先に中立ドックを占領した後でも占領はできますが、その場合ドックの中のユニットは、敵のものになってしまいます。なお、中立ドックから出撃するユニットは司令官に所属していないため、司令官効果は得られません。

ゲームに登場するユニットの種類

司令官名 専用機種名	移動	HP	防御	攻撃範囲・攻撃力 機動	対鑑	白兵	その他
マルス4	4	1200	20	直接	直接	直接	
タンタロス	3	1600	25	間接1	間接1	直接	
アイアコス	7	1600	15	直接	直接	—	除装後（タンタロス）
マイア	3	1200	50	直接	直接	直接	
ハイアテナ(HU)	4	1800	70	間接1	直接	直接	
コイオス(HU)	3	1500	40	間接1	直接	直接	
サルペドーン	0	500	10	間接2	間接2	—	
コイオス(SG)	0	1500	20	間接2	間接2	—	
ポセイドン(SG)	0	1000	50	間接2	間接2	—	
ヘーラー	7	1000	10	間接1	間接1	—	
セイレーン	0	500	150	直接	—	—	機雷（移動・輸送不可）
パンドラ	0	500	5	直接	—	直接	機雷（移動・輸送不可）
ポセイドン(CR)	6	500	100	直接	—	—	除装後（ポセイドンSG）
クレオーン	7	1500	15	直接	—	—	
オイディプス	4	1200	50	間接1	—	—	
ライオス	3	1500	80	間接1	—	—	
トロス	6	1000	15	直接	—	—	輸送車（格納4機）
ケルベロス	8	1200	20	直接	—	—	
ヒュドラ	6	1200	40	直接	—	—	爆撃(間接1)除装後(ケルベロス)
ハルモニア	3	2300	40	間接2	間接2	—	
カドモス	3	2300	40	間接2	間接2	—	
ペルセウス	6	2000	90	間接1	間接1	直接	
プレウローン	3	2400	120	間接1	間接1	—	爆撃(間接2)除装後(ペルセウス)
テミステー	8	900	15	直接	直接	—	
カリス	8	1000	20	直接	—	—	爆撃(間接1)
ハイアテナ(FF)	7	1800	20	直接	—	—	爆撃(間接1)
カピュス	7	900	10	直接	—	—	輸送機(格納4機)
ペリポイア	8	1900	15	直接	直接	—	駆逐艦
クレイオス	6	2000	20	間接1	間接1	—	駆逐艦
ダナオス	4	2300	50	直接	間接2	—	巡洋艦
テウクロス	4	2100	80	間接1	直接	—	爆撃(間接2)巡洋艦
プロメテウス	5	2000	10	直接	直接	—	空母(格納16機)
ヌエボセレネ	5	2200	25	直接	間接1	—	空母(格納16機)
コア	0	2000	40	—	—	—	移動・輸送不可
ハデス	0	1700	55	間接1	間接1	—	移動・輸送不可
ニケ	0	2000	100	間接1	間接1	—	移動・輸送不可
タナトス	0	2400	120	間接1	—	—	爆撃(間接1)移動・輸送不可
タンクコア	6	900	40	—	—	—	輸送不可
ウラノス	0	1200	60	直接	—	—	ドック(格納16機)移動不可
パラス	0	1500	50	—	—	—	移動・輸送不可
ギガント	0	1200	40	—	—	—	移動・輸送不可
デメテル	0	1800	100	—	—	—	移動・輸送不可
E－タンク	0	1200	40	—	—	—	移動・輸送不可

表内の「間接1」は離れたヘックスに攻撃でき、同一ターン中移動後に攻撃できます。「間接2」は離れたヘックスに攻撃でき、移動後同一ターン中には攻撃できません。

AⅢ S.V.

パックインソフト｜●商品番号 288853●書き換え価格：1000円

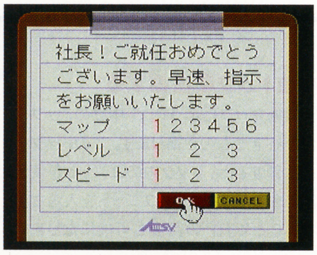
AⅢ S.V.は、鉄道経営シミュレーションゲーム。あなたが鉄道会社の社長に就任した瞬間から、スタート。どんな経営をするのか、街をどう発展させるのか。アートディンクの名作ソフトのスーパーファミコン版。

Fブロック4　Bブロック16

ゲームの説明

タイトル画面が表示されたら、スタートを押して「決済事項」画面を表示させます。初めてのプレイなら「新しくゲームを始める」を、以前セーブしたデータの続きをプレイするなら「以前のゲームを続ける」を選んでください。

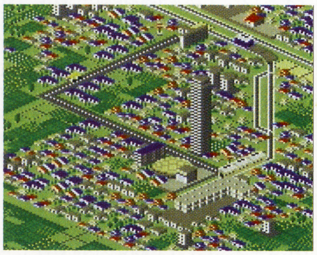
「新しくゲームを始める」を選ぶと、マップ、レベル、スピードを選択し、ゲームがスタートします。



ゲームの目的と終了条件

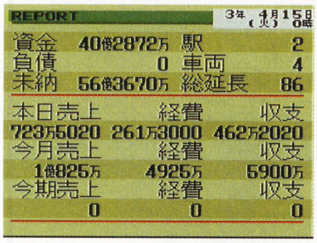
このゲームには、はっきりとしたクリア目的や終了条件はありません。鉄道会社の経営を通じて、プレイヤーそれぞれの街づくりを楽しむのが目的となります。ただし、手持ち資金が底をつくと鉄道会社が倒産し、ゲームオーバーになってしまいます。

なお、ゲームはリアルタイムで進行します。プレイヤーが何も操作していなくても、時間はどんどん進んでしまいます。時間の流れるスピードは、秘書課の「スピード」命令で変更できます。じっくり考えたいときには、テレビ電話ウィンドウを表示させれば、時間の流れは止まります。



税金について

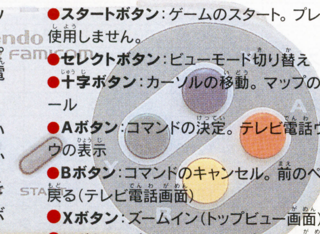
毎年3月31日になると、その年の税額が決定されます。この税金は、6月1日にまとめて支払わなければなりません。このとき、手持ち資金が税額よりも少ないと、ゲームオーバーになってしまいます。税額が確定してから支払いまでの間は、経理部のレポートコマンド「未納」で税額は確認できます。収益が出ていても、6月1日の税金支払い時に現金を持っていないと、あっけなく倒産してしまいます。税金は3月31日に確定し、以後6月1日までは経理部のレポートで確認できます。



コントローラの操作

ほとんどの操作は、十字ボタンでカーソルを合わせAボタンで実行するだけです。ゲーム中のコマンドは、すべて「テレビ電話」ウィンドウで選択します。

なお、このゲームはマウスに対応しています。マウスを使用する場合には、あらかじめマウスを本体にセットしてから電源を入れてください。マウスのボタンは、左ボタンがコントローラのAボタン、右がBボタンと同じ働きとなります。



- ●**スタートボタン**：ゲームのスタート。プレイ中は使用しません。
- ●**セレクトボタン**：ビューモード切り替え
- ●**十字ボタン**：カーソルの移動。マップのスクロール
- ●**Aボタン**：コマンドの決定。テレビ電話ウィンドウの表示
- ●**Bボタン**：コマンドのキャンセル。前のページに戻る（テレビ電話画面）
- ●**Xボタン**：ズームイン（トップビュー画面）
- ●**Yボタン**：ズームアウト（トップビュー画面）
- ●**Lボタン**：鉄道敷設（変更可能）
- ●**Rボタン**：鉄道撤去（変更可能）

ナルシスト派は

↓

街並みをぬって走る緻密な鉄道網。寸分の狂いもなく運行されるダイヤ。完璧なのに会社が赤字なのは、愚かな住民のせいなのさ。

↓

P92へワープ

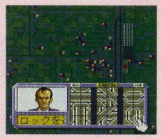
鉄道を敷いてみよう

鉄道の駅を中心に街は発展していきます。プレイヤーは、鉄道会社の運営を通じて、街を発展させていくのです。

鉄道を運行させるには、鉄道を敷き、駅を建設し、車両を購入して配置し、ダイヤを設定する必要があります。ここでは、簡単に運行させるまでを紹介しましょう。

●線路の敷設

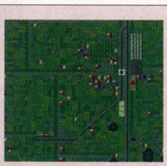
まずは、テレビ電話で「敷設部」を呼び出します。電車に関わる命令は、ほとんどこの「敷設部」で行います。線路を敷く命令は、電車関連の線路敷設です。いろいろな方向を向いた線路のパーツが表示されますので、使いたいパーツを選んでマップ上に並べれば、線路がつながっていきます。どのマップにも、最初に1つは駅がありますので、その駅の線路をのばしていくよう敷くといいでしょう。



線路の配置方法は、この他ブロック工事の他にライン工事があります。馴れるとライン工事の方が便利です。

●駅の建設

線路を敷いたら、駅を建設します。線路の方向に合わせた駅舎を選んで、線路に沿って配置します。敷いた線路の先にもう1つ作れば充分です。



駅のホームは2つの路線までカバーできます。ただし、この配置では、街の外に通じる線路につながっています。線路撤去でカーソル位置の線路を撤去しましょう。

●車両の購入と配置

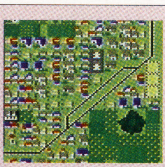
次に、電車を購入して、線路に配置します。配置すると運行設定画面になりますが、とりあえず気にしないでAボタンで終了させると、電車が走り始めます。

運行設定では、各駅別の出発時間や通過するか、貨物の積み下ろし指定、ポインタなど、列車ごとに指定できる。単線で列車1本だけなら、そのままでOK。

●線路の発展方法

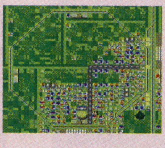
単線の中央部分のみ複線化させることで、2つの列車を走らせることができます。貨車は街の建設に必要な資材を運ぶ重要な役割を持っていますので、客車と貨車を交互に走らせるといいでしょう。このとき、駅のホームと線路の長さを揃えないと、運行管理がしづらくなります。

街が発展したら、線路をつないで環状線にすると、運行管理が楽になります。環状線で貨車を複数走らせる場合には、積み込み駅と積み下ろし駅を決めておき、他の駅は通過に指定しておくと、思った場所に資材を貯めることができます。



◀線路を繋ぎ替えたら、変更のあった路線の列車を撤去し、再配置したほうがいいでしょう。

すれ違えるようにすれば、2つの列車を交互に運行させられます。▶



◀環状線にすれば、列車を増発しても、同じ方向であれば運行管理しやすくなります。ただし、あまり円を大きくすると、黒字にするのが難しくなります。縮小画面内に収まるくらいにしましょう。

このゲームについてのお問い合わせ先：パックインソフト TEL 03-5466-1757

©1991,1994,1995 ARTDINK ©1995 PACK-IN-VIDEO

Mr.メモリの AⅢ S.V. お楽しみガイド

環境ソフト的にのんびりと成長を楽しもう！

都市を発展させる「箱庭シミュレーション」としては異色の作品となる『AⅢ』。もともとは、パソコンゲーム創世期ともいえる80年代前半に発表された『A列車でいこう』という鉄道運営シミュレーション。シリーズ第3弾となるので、『AⅢ』というタイトルになっているのだ。線路を敷いて列車を走らせる鉄道模型の楽しさと、都市の成長する姿を楽しむ「箱庭シミュレーション」を、絶妙のバランスでミックスしているのだ。

スーパーファミコン版では、原作の操作性を大幅に変更し、コントローラで遊びやすくなっている。また、処理の遅いクォータービューを「眺めて楽しむ画面」として、建設や鉄道敷設用にトップビューの画面を採用しているのも、スーパーファミコン版ならではだ。

1年に1つくらいのペースでビルやホテルを建てるのが、ちょうどいいくらいの設定になっているから、どんどん建設して早く発展させるのは、かなり難しい。環境ソフト的に成長を眺めるのが楽しいものなので、のんびりじっくり遊んでみてほしい。

眺めて楽しいクォータービュー画面

鉄道会社の各部署に命令を伝えるには、テレビ電話を使います。テレビ電話画面では、以下のようなコマンドが使用できます。

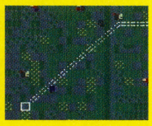
建設部

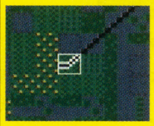
工場や住宅などの建物を建てます。建てた施設の多くは子会社になります。建てたい建物を選び、マップ画面の建設場所でAボタンを押すと、建物を建設できます。ただし、建築場所の近くに必要なだけの資材がないと建設できません。

【工場】資材を生産します。資材は工場の敷地から貨物列車などで運び出されることで、街の建設などに使用できるようになります。
【娯楽施設】【宿泊施設】【買物飲食】【スポーツ】集客効果があります。
【公園】街の美観のためのものです。
【特殊建物】集客効果があります。また、展示場は巨大プロジェクト（総務部担当）の万博誘致には欠かせません。
【住宅】【貸しビル】住民を増やす効果があります。住宅のうち「豪邸」は子会社に、またニュータウンは営業部の「不動産広告」で広告し、売却していきます。
【土地売買】資材を置くための資材置場と、ただ購入する一般の2種類があります。
【その他】本社建設以外は、巨大プロジェクト誘致（総務部担当）に成功したときのみ建設可能です。

敷設部

鉄道の経営に欠かせない交通網の整備や運行管理を行います。線路や道路の敷設には、あらかじめ用意されたパーツを置く「ブロック工事」と、支店と終点を指定する「ライン工事」の2種類があります。初心者には「ブロック工事」がおすすめです。


ライン工事


ブロック工事

●電車関連
線路や駅の建設・撤去を行います。

【線路敷設】線路を敷きます。山などの障害物はまたげません。また川は直角に交わる場合のみ橋ができます。
【線路撤去】敷設した線路を撤去します。跡地は自社の土地になります。
【駅建設】駅を建設します。どの方向に建設できるかは決まっています。
【駅撤去】建設した駅を撤去します。

●自動車関連
【道路敷設】、【道路撤去】、【バス停建設】、【バス停撤去】の4つのコマンドがあります。基本的な操作は電車関連のコマンドと同じです。

●工事方法変更
「ブロック工事」と「ライン工事」を切り替えます。

営業部

【ツアー企画】
【イベント企画】で企画し、【広告】で広告することによって、自社の売上げを高めます。ゲームに馴れたら使ってみましょう。

車両部

電車や自動車の売買やダイヤグラムの設定などを行う、会社の心臓部です。

●電車関連
鉄道関係の車両を扱います。

【車両売買】購入したい車両を選んでAボタンで購入します。旅客車両は、画面下の▼マークで次のページを表示します。貨物車両や自動車のシルエットでAボタンを押すと、車両表示が切り替わります。手持ちの車両を売る場合には、「SELL」にカーソルを合わせてAボタンを押します。ただし、運行中の車両は売れません。なお、左上の数字は、サテライト画面（コンサルタント参照）の車両番号に対応しています。
【車両配置】配置していない車両を、車両番号を選んで決め、線路上に配置します。配置したら、運行設定画面になります。
【車両撤去】マップ上から撤去したい車両を選択し、車両を撤去します。
【運行設定】路線に分岐がある場合に、どちらに進むか、またどの駅に何時に停車して何時に出発するか、また進行方向は、など、配置した車両の細かなダイヤグラムを設定します。設定し終えたら「テスト走行」で動きをチェックします。このとき、車両番号横の「ALL」で、すべての車両の動きもチェックできます。
【車両開発】オリジナル車両を開発します。ゲームに馴れたら試してみて下さい。

●自動車関連
電車関連と同じように、【自動車売買】【自動車配置】【自動車撤去】【運行設定】を行います。

経理部

鉄道会社や子会社の収支報告、株の売買、資金の借入れなどが行えます。

【Report】鉄道・自動車部門のみの収支を報告します。表示中も時間は流れます。
【BalanceSheet】子会社や株式・借金などを含めた、会社全体の資産と負債を報告します。
【子会社】子会社の売買を行います。
【成長度】街の成長度や、現在の街のタイプなどを表示します。
【証券会社】平日の9時から17時の間、株式の売買が行えます。
【銀行】平日の9時から17時の間、資金を借りることができます。借りた資金は返済期限に強制的に返済され、返済猶予や先払いなどは認められません。

総務部

社内人事や合理化など、補助的な役割を果たします。ゲームに馴れたら、いろいろ試してみましょう。

【組織改編】各部署の担当者を交代します。
【雇用】進入社員を雇用します。1年後に各駅の売上げが若干上昇します。
【合理化】各駅の経費が若干削減されます。
【誘致】大型施設やイベントを誘致します。

秘書課

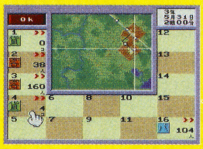
主にゲームシステムを管理します。

【システム】重要な「メッセージ」のみ表示するモード、時間の流れる「スピード」、「BGM」の変更、L・Rボタンに登録するコマンドの変更などが行えます。
【画面】画面表示を切り替えます。
【ファイル】データのロード・セーブを行います。
【休暇】指定した日時まで、グラフィックを表示させず高速で時間を進めます。休暇進行中、Bボタンで取り消せます。
【社内行事】社内イベントを開催します。これといった効果はありません。
【外出】誘致により建設した施設に出かけます。ミニゲームなどが楽しめます。ただし、それぞれ開催期間が決まっており、また9時～17時までしか開いていません。
【拡大／縮小】トップビュー画面を拡大・縮小します。XおよびYでも可能です。
【ビュー切り替え】画面をクォータービューに変更します。セレクトボタンでも可能です。クォータービューでは、マップ内でAボタンを押すとカーソルの位置を中心とした表示になり、マップの外の枠を選ぶと画面がスクロールします。

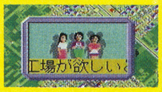
コンサルタント

社外のアドバイザーが、プレイの参考になる、さまざまなアドバイスをしてくれます。

【サテライト】衛星から見た街の様子が表示されます。マップの周囲には車両運行データが表示されます。車両データにカーソルを合わせると、車両の位置が表示されます。



【経営アドバイス】【都市アドバイス】【環境アドバイス】それぞれ、アドバイザーがアドバイスをしてくれます。
【住民の声】いま町に住んでいる人が何を望んでいるかを聞くことができます。具体的な要求もありますので、次に建てるものを考えているときに、参考になります。



鋼鉄の騎士

アスミック｜●商品番号 156736●書き換え価格：1000円

複雑で難しいシミュレーションゲーム界に新風！ 簡単操作と明解なルールでだれにでも気軽に楽しめるスーパー戦車ウォーズ。さらに戦術・戦車データも豊富＆緻密で奥深さも味わえる戦車兵の緊張と興奮を体感！

Fブロック2
Bブロック4

ゲームの説明

『鋼鉄の騎士』は「戦車戦」をリアルに再現した、戦術級シミュレーション・ゲームです。プレイヤーは第2次世界大戦中のドイツ軍として、ソビエト軍と戦います。電源を入れてしばらくするとタイトルデモが始まり、そのまましばらく放っておくと、CPUによるゲームプレイのデモが始まります。初めてこのゲームをプレイする場合には、このデモを見て、ゲームの雰囲気と各コマンドの意味を把握しておくといいでしょう。デモの間にスタートボタンを押すとタイトル画面になりますので、そこでもう1度スタートボタンを押してください。続く部隊名入力画面でプレイヤーの部隊名の入力が完了すると、いよいよゲームスタートです。

STEP1 作戦方針を決定する

作戦方針決定画面では、敵側に侵攻していくか、現在いる都市で防衛戦をするか、ひとつ前の都市に撤退して体制を立て直すかを選択できます。侵攻の勝利条件は敵の全滅か敵司令部占領で、防衛の勝利条件は敵全滅か敵の燃料切れ。1945年の6月までにモスクワを占領しなければゲームオーバーとなります。

STEP2 自軍のユニットを配置する

作戦方針を決定したら、マップ画面での作戦行動が始まります。まずは自軍のユニットを配置しますが、配置できる範囲は侵攻戦か防衛戦かによって異なります。

配置できる場所では、カーソルの先で正方形のワクが点滅します。

STEP3 ユニットの移動

ユニットの配置が終了したら、ユニットに移動命令を出します。移動させる命令には全速・警戒・後退があり、移動ルートを3ヶ所まで指定できます。全速移動は目的に到達するまでの間、射撃ができません。警戒移動は全速の1／2の速度で移動し、目的に到達しなくても射撃は可能ですが、命中率は通常の1／2になります。後退移動は全速移動の1／4の速度で移動し、警戒移動と同様の条件で射撃も可能です。後退移動は、ユニットの向きを変えたくないときに使用するといいでしょう。

移動に使うルートは、このように3つの地点を指定できます

移動には全速移動を使います。敵との遭遇には要注意

戦車の向きを変えたいときには方向転換を

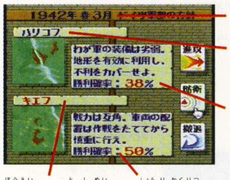
STEP4 敵を発見したら、戦闘に突入

“情報”コマンドの“視界”で確認でき、なおかつ“射呈”範囲に敵が侵入してくると、その敵に対しての砲撃ができるようになります。こちらの砲の性能と敵の装甲次第で破壊できるかどうかが決定されますので、砲撃可能＝破壊可能というわけではないことに気をつけましょう。

視界および射呈に敵がいれば、砲撃可能

画面の見方

作戦方針画面



作戦方針画面では、侵攻、防衛の勝利確率が表示されます。この数字や自軍の状況を参考に、作戦を決めてください。

通常画面

この画面で自軍の戦車にカーソルを合わせると、ウィンドウに搭乗員の名前と戦車のデータが表示されます。

作戦方針画面

性能一覧の項目にある、ATは攻撃力、DFは総合的な防御力、SPは速度の略称です。装甲防御力グラフは、左が砲塔の防御力、右が車体の防御力を表します。

コントローラ／マウスの操作

コントローラの操作

●スタートボタン
ゲームをスタートさせます。デモ画面中に押すと、タイトル画面になります

●セレクトボタン
戦車に指令を出すときに押すと、自動的に次の戦車にカーソルが移動します

●十字ボタン
すべての画面でのカーソル移動に使います。また、画面のスクロールにも使います

●Aボタン
カーソルを高速で移動させるのに使います

●Bボタン
コマンドや各種選択(YES／NO)をキャンセルするのに使います

●Xボタン
カーソルをその位置で固定させます。その状態で画面をスクロールさせることもできます。

●Yボタン
コマンドや各種選択(YES／NO)を決定するのに使います

●Rボタン
マップ画面で押すとマップが拡大されます

●Lボタン
マップ画面で押すとマップが縮小されます

マウスの操作

●左ボタン
ゲームのスタートやコマンド・選択の決定に使います。また、ユニットやコマンドがないマップ上で押すと、カーソルを固定したままスクロールさせることができます。

●右ボタン
コマンドや選択のキャンセルに使います。

マウスでのズーム操作
マウス接続時には画面左下にZU(ズームアップ)とZD(ズームダウン)のコマンドが表示されます。これらにカーソルを合わせて左ボタンを押せば、マップの拡大縮小ができます。

好戦派

普段は平和論者のキミも兵器を持たせれば人格が変わる!? 軍団を率いて敵地に乗り込め!!

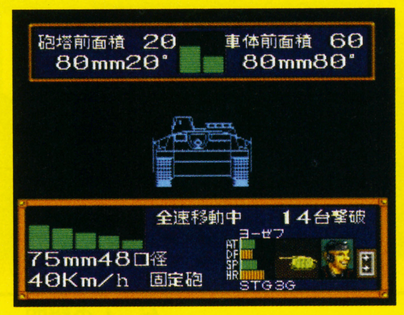
P66へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社アスミック TEL03-3235-5992 ©1993 ASMIK ©1991 GENERAL SUPPORT

鋼鉄の騎士 お楽しみガイド
エース搭乗員を大切に育てよう

『鋼鉄の騎士』は難度の高さが魅力のシミュレーション。ゲームを始めてしばらくの間は、各搭乗員の命中率の低さにイライラさせられっぱなしだと思うけど、そこでくじけてしまうと、このゲームのうまみにはたどり着けない。このゲームが面白くなるのは中盤以降、搭乗員の命中率が上がり、1600m程度の距離からの射撃も「当たって当たり前」の状態になってからだ。そこまでたどり着く頃にはドイツ軍の戦車にも強力なものが揃っているので、戦力差にストレスを感じさせられることもなく、純粋に戦術を楽しめるってわけ。

とはいえ、序盤の展開があまりにもキツいのは事実なので、ここで序盤戦のアドバイスをひとつ。ゲーム開始時に配備されている10人の搭乗員は、ドイツ軍が誇るエースばかりで、他の搭乗員よりも初期命中率が高くなっているのが特徴だ。序盤の間はこのエース達を大切にしていこう。戦闘には積極的に参加させて経験を積まし、命中率を高めれば、後々有力な戦力として使うことができる。それだけに経験の豊富な搭乗員は絶対に撃破されないよう、危険が迫ったら真っ先に逃がすようにしよう。



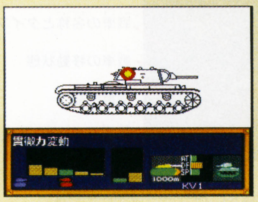
HR(命中率)が高くなったユニットは、大切に育てよう

各種データを把握して戦略を立てる

プレイの決め手

不利な戦いに勝つために

初めてプレイして、序盤でつまずいてしまう人もいるのでは？ このゲームの大部分は「不利をひっくり返して勝つ」なので、ある程度の戦術をマスターしなければ、先に進むのは難しいでしょう。ここでは、そんな戦術の一部を紹介します。



自軍の戦車が弱いと、遠距離からでは撃破できない敵も多い

なるべく背後や側面から攻撃

一般的に戦車の装甲は前面が厚く、側面、背面の装甲は薄くなっています。これはゲーム中でも同様で、砲撃は敵戦車の真正面よりも斜め前方、斜め前方よりも側面、側面よりも斜め後方……といった感じで、装甲の薄い部分が露出している状況であるほど砲撃の効き目が大きくなります。敵との距離が離れている場合や、分厚い装甲に守られた敵と戦う場合には、側面、背面を狙いましょう。

敵車輌の装甲データを参考に、側面や背後から砲撃しましょう

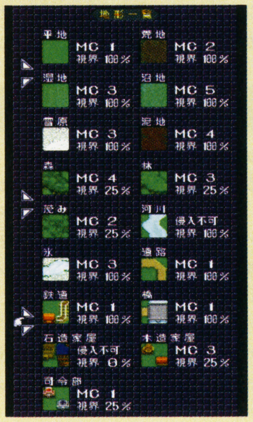
固定砲塔車輌を活かせ

ゲーム開始からまもなく、ドイツ軍の火力をソビエト軍の装甲の厚さが上回るようになってきます。これに対抗して、ドイツ軍は強力な火力の固定砲塔車輌を開発、劣勢ながらもソビエト軍相手に善戦します。が、この戦車は車輌が向いている方向の66°範囲にしか砲撃できないので、側面や背後の敵には攻撃能力がありません。この車輌を使いこなすには、敵の動きを予測することが大切です。

常に射界を意識して、敵を前方に捉えるようにしましょう

地形データ一覧

視界の悪い地形に身を隠せば、敵から発見されにくくなり、また敵の攻撃も当たりにくくなります。地形の視界と必要移動力を把握しましょう。



ドイツ軍車輌データ一覧

名称（略称）	速度	貫通力（m以上）					防御力					
		200	400	800	1200	1600	砲前	砲側	砲背	車前	車側	車背
3号戦車F型（PZ3J）	40	45	31	18	4	2	34	37	33	36	30	33
3号戦車G型（PZ3G）	40	60	48	36	24	12	34	37	33	36	30	33
3号戦車J型（PZ3J）	40	75	60	45	30	15	57	37	33	60	30	55
3号戦車M型（PZ3M）	40	75	60	45	30	15	80	37	33	60	30	55
4号戦車D型（PZ4D）	42	55	46	38	30	22	33	25	23	33	20	22
4号戦車F型（PZ4F）	40	100	85	70	55	40	55	37	34	55	20	22
4号戦車H型（PZ4H）	38	120	102	84	66	48	88	37	34	88	30	22
3号突撃砲F型（STG3F）	40	100	85	70	55	40	85	30	30	55	30	33
3号突撃砲G型（STG3G）	40	120	102	84	66	48	136	34	30	88	34	55
マルダー2型	40	120	102	84	66	48	18	16	0	38	15	14
パンサーD型	55	160	136	112	88	64	88	56	58	93	56	52
パンサーA型	55	160	136	112	88	64	121	56	58	124	56	52
パンサーG型	55	160	136	112	88	64	121	56	58	124	65	52
ラング	35	160	136	112	88	64	120	52	33	120	52	33
ナースホルン	40	200	180	160	140	120	13	11	11	26	22	23
ヤクトパンサー	55	200	180	160	140	120	128	65	54	128	65	52
タイガー1型	38	140	126	112	98	84	110	80	80	125	80	90
エレファント	20	200	180	160	140	120	240	104	96	220	80	80
キングタイガー	38	200	180	160	140	120	203	96	96	225	100	104
ヤクトタイガー	20	200	190	180	170	160	287	100	88	225	100	104

ソビエト軍車輌データ一覧

名称（略称）	速度	貫通力（m以上）					防御力					
		200	400	800	1200	1600	砲前	砲側	砲背	車前	車側	車背
T26	27	60	48	36	24	12	15	6	6	11	6	9
BT7	53	60	48	36	24	12	16	16	16	26	13	14
T34A型	50	75	63	52	41	30	65	58	58	72	56	60
T34B型	50	100	85	70	55	40	87	58	58	72	63	67
T34D型	50	100	85	70	55	40	100	91	58	75	65	67
T34／85	50	140	126	112	98	84	115	102	82	75	65	70
Su76	44	100	85	70	55	40	31	15	15	40	26	15
Su100	48	160	152	144	136	128	117	54	45	117	63	68
KV1	35	75	63	52	41	30	103	86	86	97	75	52
KV1C	30	100	85	70	55	40	138	138	138	169	90	97
KV85	35	140	126	112	98	84	126	126	126	169	90	97
スターリン2型	37	180	170	160	153	144	137	118	118	176	146	108

防御力データについて

表中の防御力は戦車の各部の装甲の厚さをその装甲部分の傾斜角によって修正した値です。また、各数値の色は、敵に対して砲撃した場合に画面右下に表示される、"敵戦車の向き"の色にそれぞれ対応しています(右写真参照)。

鋼鉄の騎士2　砂漠のロンメル軍団

アスミック ●商品番号 175854●書き換え価格：1000円

熱狂的なファンの支持によってあの超A級戦車シミュレーションが帰ってきた！今回プレイヤーはロンメル配下の中隊長として戦車中隊を指揮し北アフリカ戦線に赴く。灼熱の砂漠に「戦いのドラマ」が展開する！

Fブロック3　Bブロック4

ゲームの説明

『鋼鉄の騎士2』は、前作と同様に戦車戦をリアルに再現したシミュレーションゲームです。今回の舞台は砂漠、プレイヤーはかの有名なロンメル将軍率いる戦車軍団の、軍団長のひとりとして北アフリカ戦線を転戦していきます。

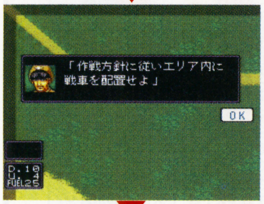
各シナリオの勝利条件も前作同様。次の都市へと「侵攻」した場合には敵戦車を全滅させるか、敵の司令部を占領すると勝利となり、逆にこちらの戦車を全滅させられるか、燃料切れになってしまうと敗北となります。また、現在支配権を持っている都市で敵を迎撃する「防衛」では、敵戦車を全滅させるか、敵の燃料切れまで耐えれば勝利となり、こちらの戦車を全滅させられるか、司令部を占領されると敗北となります。

タイトル画面の状態でスタートボタンを押すとゲームが始まりますので、まずはPRACTICEを選んで下さい。ロンメル将軍の、親切な実戦形式によるプレイ方法の説明を受けられます。

PRACTICE

PRACTICE（プラクティス・モード）は、戦車の配置や移動、攻撃命令の出し方といった、戦闘の基本操作を練習するモードです。ケースバイケース方式で、どの状況で何をするべきなのかについて、ロンメル将軍の詳細なアドバイスを受けることができますので、初めてこのシリーズをプレイする時や、前作にはなかった「小隊」について知りたい場合には、このモードを利用して下さい。

ロンメル将軍直々に、プレイ方法の説明を行います



状況ごとに、やるべきことの説明が表示されます

数台の戦車でまとまって行動する「小隊」は今作の大きなポイント。編成方法を覚えましょう

CONSTRUCTION

CONSTRUCTION（コンストラクション・モード）では、自軍および敵軍の戦車、自軍の搭乗員、そして攻略目標都市をプレイヤーが自由に設定できるモードです。通常のキャンペーン・モードの難易度に満足できなくなったらさらに難しいシナリオを作ってみたり、キャンペーン・モードでは味わえない圧倒的な戦力差で敵を蹂躙してみたりと、様々な遊び方ができるモードです。

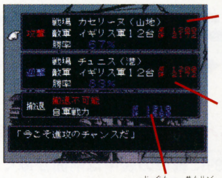
搭乗員のステータスをすべて100にすることも可能です

キャンペーンに登場するすべてのマップを選択できます

ストレス解消に、大きな戦力差をつけた断然有利な状況をプレイしてみるのもいいのでは？

画面の見方

作戦方針画面



攻撃する場合の敵戦力と自軍の勝利確率

迎撃する場合の敵戦力と自軍の勝利確率

自軍の戦力

前作の「侵攻」が「攻撃」に、「防衛」が「迎撃」にそれぞれなりました。「勝利確率」は、ドイツ軍と連合軍の戦力比較の目安として下さい。

マップ画面

メッセージ・ウインドウ

コマンド

地形

ドイツ軍／連合軍の残存ユニット数

侵攻側の残存燃料

「小隊」を編成している場合には、従来のカーソルを合わせて命令を出す方式の他に、「小隊」コマンドで小隊単位の命令を出せます。

データ画面

装甲データ

砲塔の種類

砲の種類と貫徹力

搭乗員の名前と階級

戦車のグラフィック

戦車の名称とタイプ

戦車の移動状態

戦車性能

搭乗員の練度。TDは敵の総撃破台数です

性能一覧の項目にある、ATは攻撃力、DFは総合的な防御力、SPは速度の略称です。装甲防御力の項目は、左が砲塔、右が車体の防御力を表わします。

搭乗員の練度
HG：命中率
AG：速射度
ES：脱出確率

コントローラ／マウスの操作

[コントローラの操作]

●Aボタン
十字ボタンと併用することで、カーソルを高速で移動させます。

●Bボタン
コマンドをキャンセルします。

●Xボタン
攻撃や移動命令の時に押すと、自動的にアイコンや戦車にカーソルが移動します。

●Yボタン
コマンドの選択・決定を行います。また、ユニットのない位置で押すと、カーソルが固定されます。十字ボタンとの併用で、画面を固定した状態でスクロールさせることもできます。

●十字ボタン
カーソルの移動や、画面のスクロールに使用します。

●スタートボタン
ゲームをスタートさせます。デモ画面中にこのボタンを押すと、タイトル画面になります。

●セレクトボタン
Xボタンと同じ機能です。

●Lボタン
コマンドを選択・決定します。

●Rボタン
コマンドを選択・決定します。

[マウスの操作]

●左ボタン
ゲームのスタート、およびコマンドの選択・決定を行います。戦車ユニットやコマンドの表示されていない位置で押せば、カーソルを固定したまま画面をスクロールできます。
※OPTION項目のMS HIGH・MS LOWによって、マウスの反応速度を調節できます。

●右ボタン
攻撃や移動命令の時に押すと、自動的にアイコンや戦車にカーソルが移動します。

FILE EDITについて

キャンペーン・モードでセーブしたファイルは、ファイル・エディットで管理します。ファイル・エディットの機能については、次の通りです。

■様子を見る…各ファイルの部隊名などを一覧できます。
■入れ替え…2つのファイルの内容を入れ替えます。
■コピー…ファイルを複製します。コピー元とコピー先のファイルを選び、決定ボタンで決定して下さい。
■消去…ファイルの内容を消去します。

好戦派
↓
下手な作戦も数打ちゃ当たる。まぐれで当たって自信をつけられたら、部下たちは悲惨です。迷司令官はボイコットされちゃうよ。
↓
P60へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社アスミック　TEL03-3235-5992　©1994 ASMIK/ 1991 GENERAL SUPPORT

鋼鉄の騎士2 お楽しみガイド

小隊編成とエース搭乗員が勝利のカギだ

この『鋼鉄の騎士2』を攻略するコツは、前作同様にエース搭乗員を大切にすることと、下で説明している乗り換えの活用、そして新システムである小隊編成を使いこなすことだ。小隊編成のメリットは、小隊単位で移動や攻撃の指示をまとめて出せることで、必要とあらばそれぞれ単体で移動、攻撃をこなせるのも嬉しい。ただし、小隊はその時の配置状態のままで移動するため、移動コースにある障害物には要注意だ。小隊長だけはスムーズに動けたけど、他の小隊員は置いてけぼり……なんてことも少なくはない。敵を1台ずつおびきよせて叩く場合には、小隊コマンドの「砲火」が便利。指定した敵に向かって、小隊全員で集中砲火を浴びせかけてくれるのだ。

さて、いくら小隊が便利とはいえ、最後にモノを言うのは搭乗員の手腕なのだが、今作では搭乗員能力にAG(速射度)が設定されていることに注目! この値が高いほど先制攻撃の確率が上がるので、HR(命中率)の高い搭乗員と同様に、AGの高い搭乗員も貴重となるわけだ。大切に育てていこう!

搭乗員の能力値には、常に目を光らせておきたい

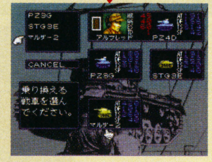
プレイの決め手

「乗り換え」や「陣地」を生かし、データで戦え!

乗り換えは港湾都市で

前作ではシナリオクリア時、しかも功績を上げた搭乗員にしか許されなかった「乗り換え」ですが、今作では支配権のある「港湾都市」に行きさえすれば、誰にでも戦車の乗り換えができるようになりました。能力値の高い搭乗員を後衛にまわす時は、装甲は薄くても火力重視の戦車を、切り込み役の搭乗員には重装甲型の戦車など、搭乗員それぞれの役割を決めて、「乗り換え」で理想的な布陣を組みましょう。

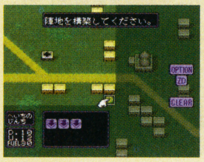
支配権を持っている港湾都市に行けば、戦車の乗り換えができます



前作からの変更として、功績を上げていなくても乗り換え可能です

迎撃戦では陣地を活用

迎撃戦に限り、司令部の周辺に「陣地」を設置することができます。陣地に入った戦車は砲塔部分しか露出していません。したがって、林や小屋、司令部などと同様、敵から発見されにくく敵の攻撃が当たりにくいといった地形効果を得ることができます。陣地は司令部近くの平地などに作るのが一般的ですが、司令部から離して、敵が出現しそうな場所に設営するのも有効です。何かと便利な陣地ですが、敵も陣地を利用することができますので、敵に陣地を奪われないよう注意も必要です。



迎撃戦では、司令部を中心にした一定範囲内に陣地を設置できます

陣地に戦車を隠せば、林や小屋などと同様の地形効果が得られます

ドイツ軍車輌データ一覧

名称(略称)	速度	貫通力(m以上)					防御力					
		200	400	800	1200	1600	砲前	砲側	砲背	車前	車側	車背
3号戦車G型 (PZ3G)	40	60	48	36	24	12	34	37	33	36	30	33
3号戦車J型 (PZ3J)	40	75	60	45	30	15	57	37	33	60	30	55
4号戦車D型 (PZ4D)	42	55	46	38	30	22	33	25	23	33	20	22
4号戦車F型 (PZ4F)	40	100	85	70	55	40	55	37	34	55	20	22
4号戦車H型 (PZ4H)	38	120	102	84	66	48	88	37	34	88	30	22
3号突撃砲E型 (STG3E)	40	55	46	38	30	22	85	30	30	55	30	33
3号突撃砲F型 (STG3F)	40	100	85	70	55	40	85	30	30	55	30	33
3号突撃砲G型 (STG3G)	40	120	102	84	66	48	136	34	30	88	34	55
マルダー2型	40	120	102	84	66	48	18	16	0	38	15	14
ラング	35	160	136	112	88	64	120	52	33	120	52	33
パンサーD型	55	160	136	112	88	64	88	56	58	93	56	52
パンサーG型	55	160	136	112	88	64	121	56	58	124	65	52
ナースホルン	40	200	180	160	140	120	13	11	11	26	22	23
ヤクトパンサー	55	200	180	160	140	120	128	65	54	121	65	52
タイガー1型	38	140	126	112	98	84	110	80	80	125	80	90
エレファント	20	200	180	160	140	120	240	104	96	220	80	80
キングタイガー	38	200	180	160	140	120	203	96	96	225	100	104
ヤクトタイガー	20	200	190	180	170	160	287	100	88	225	100	104

防御力データについて

表中の防御力は、戦車の装甲の厚さを、その装甲部分の傾斜角によって修正した値です。また、各数値の色は、敵に対して砲撃した場合に画面右下に表示される、"敵戦車の向き"の色にそれぞれ対応しています(右写真参照)。

イギリス軍車輌データ一覧

名称(略称)	速度	貫通力(m以上)					防御力					
		200	400	800	1200	1600	砲前	砲側	砲背	車前	車側	車背
クルセーダMk. 1	43	45	31	18	4	2	42	26	30	29	27	27
クルセーダMk. 3	43	75	60	45	30	15	51	32	37	41	27	27
バレンタインMk. 8	22	75	60	45	30	15	65	65	65	60	43	60
チャーチルMk. 3	24	75	60	45	30	15	90	76	76	101	76	50
チャーチルMk. 7	20	100	85	70	55	40	152	94	94	140	95	50
クロムウェルMk. 4	60	100	85	70	55	40	76	63	57	63	32	32
コメット	46	120	102	84	66	48	101	63	57	76	32	32
ファイアフライ	40	160	136	112	88	64	98	53	63	79	38	45
センチュリオンMk. 2	35	160	136	112	88	64	121	83	76	121	76	17
センチュリオンMk. 3	34	180	162	144	126	108	150	83	76	121	50	17

アメリカ軍車輌データ一覧

名称(略称)	速度	貫通力(m以上)					防御力					
		200	400	800	1200	1600	砲前	砲側	砲背	車前	車側	車背
M3スチュワート	60	45	31	18	4	2	41	31	31	43	25	25
M3リー	40	75	63	52	41	30	82	57	57	77	38	38
M4シャーマン/75	38	100	85	70	55	40	98	51	51	79	38	41
M4シャーマン/76	38	120	102	84	66	48	99	69	63	97	38	45
M36ジャクソン	42	140	126	112	98	84	91	45	38	79	53	49
M26パーシング	32	140	126	112	98	84	148	83	79	147	76	52
M26E4	30	200	180	160	140	120	148	83	79	147	76	52

ソビエト軍車輌データ一覧

名称(略称)	速度	貫通力(m以上)					防御力					
		200	400	800	1200	1600	砲前	砲側	砲背	車前	車側	車背
KV1	35	75	63	52	41	30	103	86	86	97	75	52
T34/76B型	50	100	85	70	55	40	87	58	58	72	63	67

鋼鉄の騎士3 ―激突ヨーロッパ戦線―

アスミック ●商品番号 176541●書き換え価格：1000円

大好評の戦術級戦車シミュレーション第3弾！　シンプルかつ一撃ごとに興奮出来るシステムは今回も健在。史実に基づきヨーロッパ戦線を指揮するシナリオモードの他に今回は燃える対戦タンクバトルも可能に！

Fブロック3
Bブロック4

ゲームの説明

『鋼鉄の騎士3』は、第2次世界大戦の戦車戦を現実のデータに基づいてリアルにシミュレートしたゲームです。プレイヤーは戦車を移動して敵を発見、主砲による攻撃、砲弾の命中、目標物の装甲の貫徹、という戦闘プロセスに沿って敵戦車を撃破していきます。システム面は前作を継承し、もちろん前作から導入された「小隊」システムも健在です。さらに、今作からのシステムとして各戦車に「弾数」が設定され、従来以上にリアルな戦車戦が楽しめるようになっています。

電源を入れてしばらくすると、タイトルデモが始まります。ここでスタートボタンを押すとタイトル画面となりますので、プレイするモードを選んで、スタートボタンかYボタンを押すとゲームが始まります。SOUNDの項目では、STEREO（ステレオ）とMONO（モノラル）を選択することができます。お手持ちのテレビやスーパーファミコンのケーブルに合わせて、どちらかを選んで下さい。

SCENARIO

シナリオモードでは、プレイしたいシナリオを自由に選ぶことができます。最初から難しいシナリオに挑戦するのも可能ですが、『鋼鉄の騎士』シリーズに慣れていない場合は、難易度の低いシナリオからプレイしてみることをおすすめします。各シナリオの難易度はシナリオ選択画面の左下に表示され、★の数が多いほど難易度が高くなっています。なお、****は、ほぼ勝利不能を表わします。

シナリオ選択時には、左下の難易度を参考にして下さい

シナリオ開始前に、プレイヤーサイドなどの設定をします

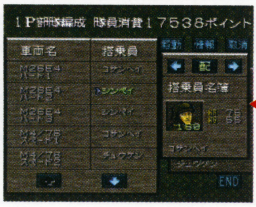
ユニットの配置が終わるとシナリオの開始です。前作同様、「小隊」をうまく使って戦いましょう

CONSTRUCTION

コンストラクションモードでは、シナリオモードと同様に、プレイしたいシナリオを自由に選んでゲームを始めます。シナリオ選択アイコンの間にある「SM」もしくは「WT」を切り替えることで、季節を夏季と冬季にすることができます。季節とシナリオを決定したら、1人用か2人用（対戦）を選択し、自軍の戦車、搭乗員などを選択していきます。ゲーム開始後は、シナリオモードと同様です。

季節を切り替えることで、マップの地形を変えられます

2人用はプレイヤー同士の対戦。戦力設定も自由です



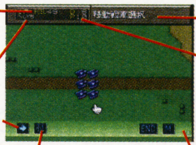
戦車や搭乗員を配属し直すことで、シナリオの難易度を変えてプレイすることができます

画面の見方

シナリオ選択画面

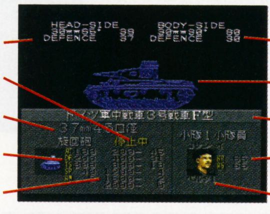
戦闘形態の「遭遇戦」は敵戦車の全滅が目的となります。「攻略戦」では侵攻側と防衛側があり、防衛側の司令部をめぐる攻防が目的です。

マップ画面



FUELは残りターン数を示し、0になるとそのシナリオは終了、両軍の損害格差によって勝敗を決定する「判定」となります。

データ画面



性能一覧の項目にある、ATは攻撃力、DFは総合的な防御力、TSはその戦車の総面積、SPは速度の略称を、それぞれ表わします。

コントローラ／マウスの操作

［コントローラの操作］

●Aボタン
カーソルを高速で移動させます。

●Bボタン
コマンドや選択のキャンセルを行います。移動や攻撃命令の時に押すと、自動的にコマンドウインドウを表示します。

●Xボタン
マップを縮小して表示します。（コマンドウインドウの「M」と同じ機能です）

●Yボタン
コマンドの選択・決定を行います。また、ユニットのない位置で押すと、カーソルが固定されます。

●十字ボタン
カーソルの移動や、画面のスクロールに使用します。

●スタートボタン
ゲームをスタートさせます。デモ画面中にこのボタンを押すと、タイトル画面になります。移動や攻撃命令の時に押すと、カーソルが「END」に移動します。

●セレクトボタン
小隊を編成してあれば、カーソルが小隊コマンドに移動します。

●Rボタン
戦車を配置する時、移動や攻撃命令の時に押すと、戦車に順番でカーソルが移動します。命令済みの戦車の場合、移動予定経路や攻撃目標も表示します。

●Lボタン
Rボタンと機能は同じですが、カーソルが移動する順番が反対です。

［マウスの操作］

●左ボタン
ゲームのスタート、およびコマンドの選択・決定を行います。戦車ユニットやコマンドの表示されていない位置で押せば、カーソルを固定したまま画面をスクロールできます。
※OP(オプション)の「マウススピード」によって、マウスの反応速度を調節できます。

●右ボタン
コマンドのキャンセルを行います。移動や攻撃命令の時に押すと、自動的にコマンドアイコンを表示します。

FILE EDITについて

キャンペーン・モードでセーブしたファイルは、ファイル・エディットで管理します。ファイル・エディットでは各ファイルの部隊名を一覧できる他、次のような機能を使えます。

■入れ替え……2つのファイルの内容を入れ替えます。

■消去……ファイルの内容を消去します。

好戦派
↓ヨーロッパでも闘うの？　せん、せん!!（↑戦線）
↓P210へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社アスミック　TEL03-3235-5992　©1993/1994 ASMIK ©GENERAL SUPPORT

Mr.メモリの 鋼鉄の騎士3 お楽しみガイド

ムダ弾は撃たない。コレ、鉄則です

『鋼鉄の騎士3』では、戦車それぞれに6発までの弾数制限が設けられているので、むやみに砲撃しているとあっという間に弾切れになってしまう。前作までは1600m程度の遠距離射撃でも「ひょっとしたら……」という期待ができたが、今作では貫徹力に自信のない距離での砲撃は、単なる弾薬のムダでしかない。とはいえ、固定砲塔の戦車のように、貫徹力の高い戦車での遠距離射撃は戦略の基本なので、その場合には遠距離射撃を試みる戦車のそばに補給車を置いておこう。もしくは、主力として活躍する小隊に補給車を組み込んでおいて、いつでも補給を受けられるようにしておくという手もある。

長丁場になるシナリオでは、補給車の活躍がカギを握るといっても過言ではないので、補給車を撃破されるのはもっての他。敵の砲撃にさらされないようにする必要はあるが、前線近くにいなければ補給車の意味がない……この微妙な矛盾を解決する手だてはないが、せめて補給車の周辺には護衛の戦車を配置しておいて、危険から遠ざけてやろう。

貫徹力に自信のない遠距離射撃は厳禁。弾薬のムダだ

プレイの決め手

基本は挟撃。いわゆる「はさみ撃ち」だ

敵戦車を1台ずつ確認しながら戦えるシナリオでは、敵戦車をおびき寄せて側面から叩く挟撃作戦が効果的です。真ん中からオトリ用の小隊を進軍させて、その左右後方にに少し離して挟撃用の小隊を配置。敵戦車がオトリに気づいて追ってきたら、オトリをじわじわと後退させて敵をおびき寄せ、機を見て側面から挟撃部隊で攻撃します。敵部隊と真正面からぶつかってしまうような状態でも、絶対に仕留めておきたい戦車をこの方法で確実に撃破しておけば、普通に戦うよりも戦局は有利になるでしょう。

オトリをじわじわと後退させて……

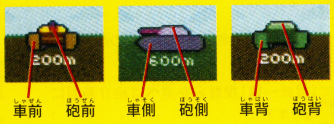
敵戦車を誘い出し、挟撃部隊で一気に叩く!

ドイツ軍車輌データ一覧

名称（略称）	速度	貫通力（m以上）						防御力					
		200	400	800	1200	1600	2000	砲前	砲側	砲背	車前	車側	車背
3号F型戦車(PZ3F)	40	45	31	18	4	2	0	34	37	33	36	30	33
3号戦車G型(PZ3G)	40	60	48	36	24	12	0	34	37	33	36	30	33
3号戦車J型(PZ3J)	40	75	60	45	30	15	0	57	37	33	60	30	55
3号戦車M型(PZ3M)	40	75	60	45	30	15	0	80	37	33	60	30	55
4号戦車D型(PZ4D)	42	55	46	38	30	22	13	33	25	23	33	20	22
4号戦車F型(PZ4F)	40	100	85	70	55	40	25	55	37	34	55	20	22
4号戦車H型(PZ4H)	38	120	102	84	66	48	30	88	37	34	88	30	22
パンサーD型	55	160	136	112	88	64	40	88	56	58	93	56	52
パンサーA型	55	160	136	112	88	64	40	121	56	58	124	56	52
パンサーG型	55	160	136	112	88	64	40	121	56	58	124	65	52
タイガー1型	38	140	126	112	98	84	70	110	80	80	125	80	90
キングタイガー	38	200	180	160	140	120	100	203	96	96	225	100	104
ヘッツァー	40	120	102	84	66	48	30	112	28	16	112	28	10
3号突撃砲E型(STG3E)	40	55	46	38	30	22	13	85	30	30	55	30	33
3号突撃砲F型(STG3F)	40	100	85	70	55	40	25	85	30	30	55	30	33
3号突撃砲G型(STG3G)	40	120	102	84	66	48	30	136	34	30	88	34	55
ラング	35	160	136	112	88	64	40	120	52	33	120	52	33
ヤクトパンサー	55	200	180	160	140	120	100	128	65	54	128	65	52
エレファント	20	200	180	160	140	120	100	240	104	96	220	80	80
ヤクトタイガー	20	200	190	180	170	160	150	287	100	88	225	100	104
マルダー2型	40	120	102	84	66	48	30	18	16	0	38	15	14
ナースホルン	40	200	180	160	140	120	100	13	11	11	26	22	23
Sdkfz251(SD251)	52	–	–	–	–	–	–	18	10	11	16	10	10

防御力データについて

表中の防御力は戦車の装甲の厚さを、その装甲部分の傾斜角によって修正した値です。また、各数値の色は、敵に対して砲撃した場合に画面右下に表示される、“敵戦車の向き”の色にそれぞれ対応しています(右写真参照)。



連合軍車輌データ一覧

名称（略称）	速度	貫通力（m以上）						防御力					
		200	400	800	1200	1600	2000	砲前	砲側	砲背	車前	車側	車背
クルセーダMk. 3	43	75	60	45	30	15	0	51	32	37	41	27	27
チャーチルMk. 3	24	75	60	45	30	15	0	90	76	76	101	76	50
チャーチルMk. 7	20	100	85	70	55	40	25	152	94	94	140	95	50
バレンタインMk. 8	22	75	60	45	30	15	0	65	65	65	60	43	60
クロムウェルMk. 4	60	100	85	70	55	40	25	76	63	57	63	32	32
ファイアフライ	40	160	136	112	88	64	40	98	53	63	79	38	45
センチュリオンMk. 2	35	160	136	112	88	64	40	121	83	76	121	76	17
M3スチュワート	60	45	31	18	4	2	0	41	31	31	43	25	25
M3リー	40	75	63	52	41	30	18	82	57	57	77	38	38
M4シャーマン／75	38	100	85	70	55	40	25	98	51	51	79	38	41
M4シャーマン／76	38	120	102	84	66	48	30	99	69	63	97	38	45
M4ジャンボ	38	100	85	70	55	40	25	167	159	152	146	76	45
M36ジャクソン	42	140	126	112	98	84	70	91	45	38	79	53	49
M26パーシング	32	140	126	112	98	84	70	148	83	79	147	76	52
M26E4	30	200	180	160	140	120	100	148	83	79	147	76	52
T26	27	60	48	36	24	12	0	15	6	6	11	6	8
BT7	53	60	48	36	24	12	0	16	16	16	26	13	14
T34A型	50	75	63	52	41	30	18	65	58	58	72	56	60
T34B型	50	100	85	70	55	40	25	87	58	58	72	63	67
T34D型	50	100	85	70	55	40	25	100	91	58	75	65	67
T34／85	50	140	126	112	98	84	70	115	102	82	75	65	70
KV1	35	75	63	52	41	30	18	103	86	86	97	75	52
KV1B	35	75	63	52	41	30	18	126	126	86	143	100	52
KV1C	30	100	85	70	55	40	25	138	138	138	169	90	97
KV85	35	140	126	112	98	84	70	126	126	126	169	90	97
スターリン2型	37	180	170	160	153	144	135	137	118	118	176	146	108
スターリン3型	37	180	170	160	153	144	135	310	161	161	198	168	130
Su100	48	160	152	144	136	128	120	117	54	45	117	63	67
JSu122	37	180	170	160	153	144	135	117	86	55	143	103	92
Su76	44	100	85	70	55	40	25	31	14	15	40	26	15
ルノーFT17	10	30	21	12	3	1	0	24	24	24	19	16	16
ホッチキスH35	28	30	21	12	3	1	0	45	54	26	34	34	22
M3ホワイト	72	–	–	–	–	–	–	6	6	6	6	6	6

ジ・アトラス

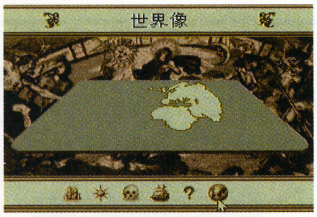
パックインソフト｜●商品番号 295809●書き換え価格：1000円

「世界大地図帳」作成。舞台は15世紀なかばのポルトガル。まだ誰も世界の全体像を知らない時代に、世界大地図帳の作成に取り組みます。探検船団を未知の領域に派遣、貿易で資金を稼ぎ、地図を作り上げます。

Fブロック4 FFFFFFFF
Bブロック16 BBBBBBBBBBBBBBBB

ゲームの説明

ゲームの目的は、世界大地図帳を完成させることです。プレイヤーは、貿易で資金を稼ぎ、探検船団に世界を探検させます。このゲームでは、未知の領域を「未確定エリア」、すでに地図に記されている領域を「確定エリア」と呼びます。未確定エリアに探検船団を派遣することで、確定エリアに変えていきましょう。



メイン画面の見方と基本操作

●**カーソルの移動**

十字ボタンで自由に移動できます。Yボタンでダイレクトモードに切り替えると、自動的にアイコンの位置にカーソルが移動します。十字ボタンで画面に点在するアイコンを簡単に選択できます。

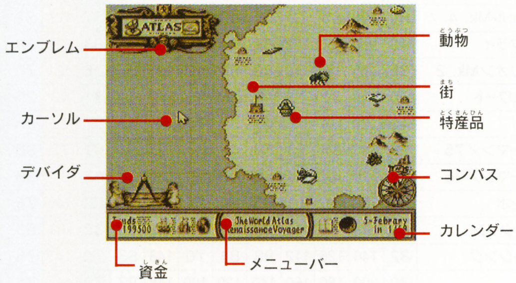
●**マップのスクロール**

進みたい方向の端にカーソルを移動させ、Aボタンを押して離すと、カーソルの位置を中心にしたマップになります。

また、Xボタンを押しながら移動したい方向に十字ボタンを押すことでも、画面はスクロールします。好みに応じて使い分けて下さい。

●**フリーモードとダイレクトモード**

Yボタンでカーソル操作をフリーモードとダイレクトモードに切り替えられます。通常はフリーモードを使い、カーソルが選択したいアイコンから離れている時などに使用すると便利です。



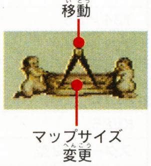
コントローラの操作

●**Lボタン**　地図の縮尺を変更します。
●**Rボタン**　押しながら十字ボタンを操作すると、カーソルの動きが速くなります。
●**Xボタン**　押しながら十字ボタンでマップをスクロールさせます。
●**Yボタン**　フリーモードと、ダイレクトモードを切り替えます。ダイレクトモードは、主にコマンド選択に使用します。
●**Aボタン**　コマンドをキャンセルします。開いたウィンドウを閉じます。押したままカーソルを動かして離すと、マップがスクロールします。
●**Bボタン**　コマンドを決定します。
●**スタートボタン**　使用しません。
●**セレクトボタン**　メニューバーを切り替えます。

※このゲームはマウスに対応しています。マウスの操作は、左が決定、右ボタンはキャンセルまたはコマンド終了です。

●**デバイダ**

マップのサイズを変更します。広域図、拡大図、詳細図の3つのサイズがあります。モードは、デバイダ上でBを押せば切り替えられます。中央にカーソルを合わせてBボタンを押しながら移動させることで、デバイダの位置を変更できます。



広域図	町のみ表示
拡大図	主要な特産品などを表示
詳細図	拡大マップに表示されない宝物も見れる

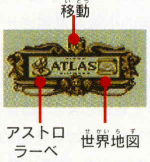
画面の見方

●**コンパス**

現在の位置（マップの中心位置）とリスボンの距離を表示します。表示の1リーグは約5kmです。デバイス同様に動かせます。

●**エンブレム**

アストロラーベと世界地図のアイコンがあります。デバイダと同様に、マップ上の場所を移動できます。



■**アストロラーベ**

遠くのマップを表示させるのに使います。選択すると世界地図が表示されます。表示させたい場所に枠を合わせてBボタンでマップが切り替わります。

■**世界地図**

世界地図画面を表示します。画面下のアイコンで表示が切り替わります。

【人口分布図】世界の人口分布を表示します。
【怪宗教分布図】街の景気を下げる怪宗教の流行場所を表示します。
【伝染病分布図】伝染病は街の人口と貿易に深刻な被害を与えます。
【貿易航路】赤は収支が赤字、青は黒字、緑は休止中です。
【未確定領域】未確定エリアを黒く表示します。
【世界像】現在判明した世界を表示します。すべて判明させると……!?

●**商館画面**

マップで街を選択すると、街の中に入ります。街には貿易と探検の基地となる商館を建設できます（小さな村落ではできません）。街に商館があれば、商館画面が表示されます。なお、ゲーム開始時には、リスボンに商館があります。

■**商館画面のコマンド**

【船舶購入】船舶を購入します。船舶は6隻単位で運用するといいでしょう。
【船舶売却】不要な船舶を売却します。
【商館増築】船舶許容数や提督許容数を増やします。増築には費用がかかり、維持費も高くなります。
【探検船団】探検船団の編成、派遣、移動、修理、船舶の購入が行えます。
【貿易航路】貿易航路の開設、貿易情報、航路の廃止などを行います。
【商館廃止】商館を廃止します。維持費節約のためや、冒険の活動拠点を移動した時、貿易が不調な時などに利用。

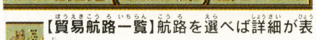
●**メニューバー**

たくさんのアイコンコマンドがあります。枠をクリックするかセレクトボタンでメニューバー1とメニューバー2が切り替わります。メニューバー1は探検や貿易など、主にプレイヤーのコマンドで、メニューバー2は世界についてのコマンドがメインになっています。

メニューバー1・2の共通アイコン

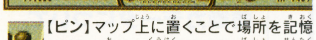
【資産一覧】手持ちの資産を表示します。
【カレンダー】ゲーム内の時間進行を5段階に変更できます。

■**メニューバー1**



【貿易航路一覧】航路を選べば詳細が表示されします。
【商館一覧】商館名を選べばその商館に移動できます。
【提督一覧】提督名を選べば紹介画面になります。
【システム】ロード・セーブ・BGM・サウンドモード・スクリーンセーバ、ターボファイル管理画面などのシステム設定を行います。

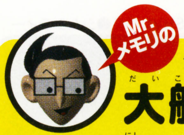
■**メニューバー2**



【ピン】マップ上に置くことで場所を記憶します。置いて空白になった場所を選択すると、そのピンの場所に移動できます。
【宝物一覧】発見した宝物です。名前を選ぶと詳細が表示されます。
【ワールドエキスポ】発見物すべてを分類表示します。
【羽ペン】広域図で使用すると、陸地に地名がつけられます。

リーダー派
…碇をあげて出発進行!! 行く先は風に聞いてくれ、と思ったら暗礁に
スタートへワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社パックインソフト　TEL03-5466-1757　©1995 ARTDINK/PACK-IN-VIDEO

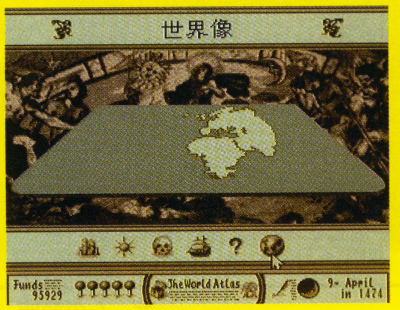


ジ・アトラス お楽しみガイド
大航海時代の気分を満喫できる！

ヨーロッパと西アフリカの一部があるだけという1枚の地図。この地図の空白部分がどうなっているのか。大洋の向こうには、何が待っているのだろうか……!? コロンブスやマゼランといった、大航海時代の冒険者の気分にひたれるのが、この『ジ・アトラス』なのだ。それもいま分かっている世界地図ではなく、プレイヤーそれぞれが違った地図を作り出していく。ひょっとするとアフリカが南極と地続きかもしれないし、南北アメリカは分断されているかも知れない。プレイヤーだけの地図を作る楽しみ、それこそがこのアトラス最大の魅力なのだ。

慣れないとちょっと戸惑うシステムだけど、始めてみると病みつきになる面白さ。ぜひ体験してみよう。

ちなみに、地図の中に隠された謎がある。それは、究極の宝物「イヴラークの骨」だ。世界中にちりばめられた宝物の中には、5枚の石版がある。その石版に、究極の宝物「イヴラークの骨」のヒントが隠されているらしいのだが……。ぜひ探し出してみてほしい。



プレイヤーそれぞれの地図を作り出す

プレイの決め手

探険

このゲームでは、プレイヤーは探検しません。配下の提督に冒険させて、プレイヤーは報告を聞くだけというシステムを採用しています。

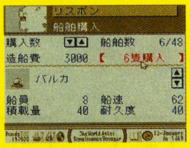
ここでは、スタートから最初の探検を終えるまでの流れを、順を追って紹介します。

1 リスボンに入る

ゲーム開始時には、リスボンの商館には配下の提督8人が命令を待っています。

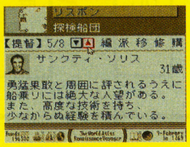
2 探検用に船を6隻買う

「探検船団」の「購」で船を購入します。最初は3種類しかありませんが、時間が進むにつれて船の種類も増えます。



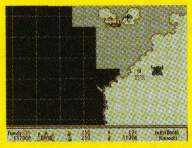
3 船団を編成する

「探検船団」画面の「▼▲」マークで提督を選び、「編」で編成します。優秀なサンクティ・ソリス提督がいいでしょう。



4 探検ルートを指示する

途中の街で補給しつつ、未確定地域をめざします。最初は、西アフリカがいいでしょう。物資がなくなるか、場所の指示が20カ所になるまで指示できます。帰還ルートは提督に一任されますので、指示しません。



5 船団出港

提督に支度金を渡すと、船団は出港します。以後、帰還まで船団とは音信不通になります。マップを見たり、他のコマンドを実行しながら、船団の帰還を待ちます。もちろん、他の探検船団を編成することもできます。

6 船団の帰還

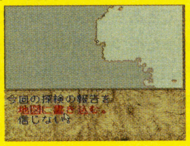
提督が指示されたルートを探検し終えたと判断するか、重大なアクシデントが発生するか、大陸を発見すると、船団は出港した街に帰還します。

7 提督の報告を聞く

探検中に発見したものについて、提督から報告を受けます。すべての報告を聞き終わると、報告を信じて「地図に書き込む」か、「信じない」かを選択します。

「地図に書き込む」

その探検中に発見したすべての出来事を、この世界での既定の事実として地図に書き込みます。

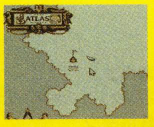


「信じない」

探検中に発見したすべての出来事は、なかったことになります。報告した提督は自信を失い、能力が少し下がります。海峡の真ん中に船舶を遭難させるものを見つけたり、ギリギリまで進んだのに陸地を発見できなかった時などには、「信じない」ほうがいいでしょう。

「陸地を発見」

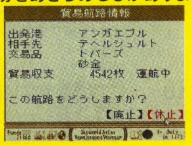
マップで街を見て、産物と街の大きさ、友好度などを確認します。



次の探検の前に、探検船団の損害をチェックしましょう。未帰還の船があれば買い足し、長旅で傷んだ船は修理します。

いい産物がある

街に価値の高い産物があるなら、貿易によって資金を稼ぐことができます。商館を建設し、船を購入し、貿易航路を開設します。大きな街と交易した方が儲かりますが、長い航路にすると、経費がかさみます。できるだけ近くの街と交易するようにしましょう。なお、街の規模が小さいと、商館は建設できません。その際には、事件の経過によって街が成長するのを待つか交易をあきらめるしかありません。また、住民感情が悪いと、住民の反対で建設できないこともあります。



いい産物ではない

交易の価値がないのであれば、商館を作る必要はありません。ただし、周囲に街がまったくなく、探検する場所がたくさんあるのであれば、探検船団のために商館を建設したほうがいい場合があります。探検ルートは長いほど、アクシデントの発生率も経費もアップするため、なるべく未確定領域に近い場所に位置させた方がいいからです。

宝物を探す

確定したマップを詳細マップで調べると、宝物や民族、伝説などが見つかります。特に街の周囲には、よく宝物が落ちています。発見したらぜひ探してみましょう。宝物を発見すると、国王から報奨金がもらえます。

国王からの資金援助

1月1日になると、国王から昨年の成果に応じて、資金援助がもらえます。国王との契約は5年ですが、ある程度以上の成果をあげていれば、自動的に契約は継続されます。あまりに成果がないと、契約を打ち切られてしまいます。

シムシティー

任天堂 ●商品番号 131156●書き換え価格：1000円

パソコンで大人気となったリアルタイムシミュレーションゲームをより面白くアレンジ。プレイヤーはある街の市長となり、市民の不平不満を聞きながら交通渋滞や犯罪を抑え、街を発展させていく。

Fブロック1 Bブロック16

ゲームの説明

カセットをスーパーファミコン本体に差し込み、電源をONにします。タイトル画面が表示されますので、十字ボタンでモードを選びBボタンで決定して下さい。セーブした後では「セーブした続き」が加わります。

[練習]

街づくりを練習するモードです。内容的には「最初から」での一般的なプレイと変わりませんが、ゲーム中Dr.ライトから細かな説明を受けることができます。決められたマップを使い、5年間の街づくりでゲームに慣れるためのモードです。

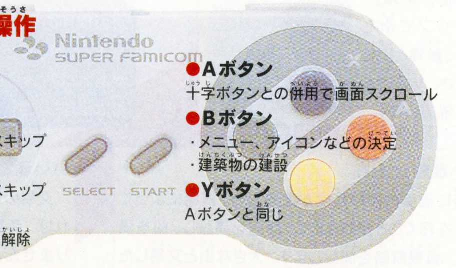
[最初から]

『シムシティー』のメインとなる街づくりモードです。練習とは異なり期限はなく、マップを自由に選ぶこともできます。マップとゲームレベルを決定すると、西暦1900年、あなたの市長職がいよいよスタートします。まずは人口50万人の都市づくりに挑戦してみましょう。

[シナリオ]

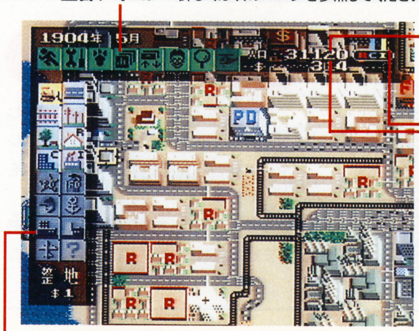
有名都市の市長となったプレイヤーが、突如起こった災害や住民を悩ます社会問題と戦って、街を復興させるモードです。既にできあがった街が舞台ですので、ひと味違った街づくりが体験できます。また、この市長職にはそれぞれ期限が定められていますので、仕事の結果はより明確に表されることでしょう。シナリオは全部で6本用意されています。

コントローラの操作



- ●**十字ボタン** カーソルの移動
- ●**セレクトボタン** 左アイコン群へカーソルスキップ
- ●**スタートボタン** 上部アイコンへカーソルスキップ
- ●**Xボタン** アイコンなどの画面表示・解除
- ●**Aボタン** 十字ボタンとの併用で画面スクロール
- ●**Bボタン** ・メニュー、アイコンなどの決定 ・建築物の建設
- ●**Yボタン** Aボタンと同じ

画面の見方



上部アイコン 詳しくは次のページを参照してください。

現在の人口 人口はリアルタイムで変化します。

現在の資金 現在使うことのできる資金が表示されます。

要求インジケーター 現在必要とされている地域をグラフで表しています。Rは住宅地区、Cは商業地区、Iは工業地区をそれぞれ表します。

建築物アイコン 建築物を建設するときに、カーソルを合わせて決定します。

街つくりの進め方

ゲームの進め方はあくまでプレイヤーの思うままでいいのですが、理想の街をつくるにはある程度の手順があります。

発電所建設 → 三大地区建設 → 電線でつなぐ → 交通網の整備 → その他の建築物の建設と上部アイコンによるチェック

建設物アイコン

建設物には、建設に必要な費用や面積が決まっています。

整地 面積1×1 費用$1
水辺、緑地、及び既に建築済みの土地等を整地し、サラ地にしてくれます。火災の延焼を防ぐための空間づくりの役目も果たします。

公園 面積1×1 費用$10
住民の憩いの場として快適な環境を与え、付近の地価が上昇します。マップ上には元からの緑地もあるので、それらも活かすといいでしょう。

警察署 面積3×3 費用$500
周辺地区の犯罪発生率を抑え、住民の安全を守ってくれます。年間維持費は一箇所あたり100$かかります。効率よい設置が必要となります。

原子力発電所 面積4×4 費用$5000
一箇所で約150地区分の配電能力を持っています。大気汚染の心配はありませんが、メルトダウン(炉心溶融)の危険性があります。

道路 面積1×1 費用$10
シムの生活に欠かせない主要交通機関です。その地域発展を促しますが、むやみに造ると交通渋滞、大気汚染等の環境問題を引き起こします。

住宅地区 面積3×3 費用$100
シムが住居を建設する地区です。人口密度と地価の影響で、初期段階を過ぎてから16通りに変化します。シムが病院や学校を建設する場合もあります。

消防署 面積3×3 費用$500
火災発生の際、周辺地区の鎮火にあたってくれます(プレイヤーが直接消火することはできません)。年間維持費は一箇所あたり100$かかります。

港 面積4×4 費用$5000
船による資材運搬などが行われ、工業の発展に役立ちます。ただし、建設後に海難事故発生の要因となります。付近の沿岸は注意が必要となります。

線路 面積1×1 費用$20
道路と共に重要な交通機関です。道路に比べて維持費がかかりますが、交通渋滞が起こらないため、道路とうまく併用するとよいでしょう。

商業地区 面積3×3 費用$100
主に街で消費される物品の生産・販売を行い、シムの職場でもある地区です。街の発展と衰退を左右し、20通りに変化します。交通・治安面に注意。

スタジアム 面積4×4 費用$3000
娯楽の場として高い人気があり、建設することによって付近の活性化に役立ちます。ただし、交通渋滞等を引き起こす要因にもなります。

空港 面積6×6 費用$10000
全施設中最大の面積・費用を必要とし、商業の発展に大きく影響します。反面、墜落事故・騒音による環境悪化等の諸問題発生の危険性もあります。

電線 面積1×1 費用$5
発電所で作られた電気を各地区へ送ります。既に電気の通っている地区からまだの地区へ送ることができます。施設は電気を通すことで初めて機能します。

工業地区 面積3×3 費用$100
工場が建設される地区です。人工密度によって8通りに変化します。環境汚染・交通渋滞といった環境悪化の要因になることもあります。

火力発電所 面積4×4 費用$3000
一箇所で約50地区分の配電能力を持っています。比較的安価に建設できる反面、大気汚染など、環境問題発生の要因となります。

プレゼント面積3×3 費用$100
Dr.ライトから随時送られてくるお楽しみの建築物です。何種類かありますが、どれも街の発展に役立ちます。最大4つまでキープしておくことができます。

ナルシスト派

整然と林立するビル街は美しい。でもたくましく生きるスラム街の住民もまた…(見とれてる暇に貧富の差をなくせ!)。

P172へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：任天堂株式会社 TEL本社075-541-6113 東京サービスセンター03-3254-1647 ©&®1989 MAXIS ©1991 Nintendo Licensed to Nintendo
大阪支店06-376-5970 名古屋営業所052-571-2506 岡山営業所086-252-2038 札幌営業所011-612-6930

Mr.メモリの シムシティー お楽しみガイド

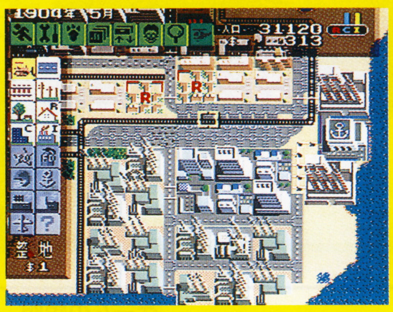
自分の街をシミュレートしてみよう!

『シムシティ』の面白さは、なんといっても“自分だけ”の街を作れるということだ。

あらかじめ理想の街を頭に思い描いてから『シムシティ』をプレイすると、楽しさは倍増だ。最初の頃は、資金が足りなくなったり、住民が言うことをきかないなど、大いに苦労するはずだ。だけど、困難を乗り越えて、自分だけの街が着々とできあがってくる手応えは、最高に楽しい。

さらに、ここで『シムシティ』のちょっと変わった楽しみ方として、自分が住んでいる街をそっくりに再現してみる、というのはどうだろう。住み慣れた街をシミュレートすることで、普段は気づかない問題点や、街の良さが見えてくるはずだ。用意されているマップは何と、999種類もあるので、全く同じとはいわなくても、自分の住んでいる街に似た条件のマップはきっと見つかるはず。

用意されたシナリオを順番にクリアしていくのももちろん面白いけど、それだけでは『シムシティ』を極めた、とはいえない。ぜひキミだけの街作りに挑戦してほしいな。



湾岸とか平原とか、地形の似たマップを探すことから我が街作りは始まる

プレイの決め手

上部アイコンの使いこなし方

災害

このアイコンを使うことで意図的に災害を起こし、街の破壊を行えます。なお、複数の災害を同時に設定することも可能です。

●火災
火の手は空き地、水辺でストップさせることができます。

●洪水
水際から発生、徐々に内陸部へ浸水し、後には空き地が残ります。

●飛行機事故
空港のある街にのみ発生する事故です。

●竜巻
すべての地域に発生する危険性があり、通り道にあるものを次々破壊します。

●地震
全災害中最大のパワーを持ち、一瞬にして広範囲を破壊します。

●怪獣
街を踏みつぶします。倒す手だてはありません。

オプション

●オートブルドーザー
整地のアイコンを使わなくても、建設時に自動的に整地を行ってくれます。

●オートバジェット
毎年の街の予算配分を、自動的に決定してくれます。

●オートゴートゥー
街のどこかで何か起こったとき、すぐに現場周辺のマップに切り替わります。

●BGM
ゲーム中のBGMの有無を設定します。

スピード

高速・普通・低速・ポーズ(停止)。ゲームの中での時の流れが、4段階に変化します。なお、ポーズを選ぶと街の時間は止まりますが、プレイヤーの市長としての仕事は続けることができます。

ロード・セーブ

街づくりの中断・再開を行います。LOAD:セーブした記録を読み込みます。SAVE:ゲームの記録を保存します。GOTOMENU:セーブの確認後モード選択画面に戻ります。END:セーブの確認後、ゲームを終了します。

Dr.ライト

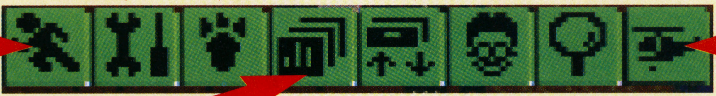
大きな問題が起こったときや、市政運営に困ったときなどに呼び出すと、的確なアドバイスで助けてくれます。

虫めがね

開発画面内の発展状況を知ることができます。人口のランクは1～4の4段階、地価のランクはLOW～HIGHの4段階で表されます。

ゴートゥー

オプションの“自動移動”を選んでいないとき、何か起こった際にこれを使うと、現場の画面が素早く現れます。



インフォメーション

このアイコンを使い、細かなメニューを選択することにより、希望する情報を即座に入手できます。

①インフォメーションマップ
その時点における街のさまざまな状況を、主に色の変化で表します。

●街の地図
街の全景や三大地区の分布状況をチェックできます。

●電力
市内各地区の配電状況をチェックできます。

●交通網
道路・線路の状況が分かります。

●人口分布
人口密度か人口増加率を選択して表示します。

●道路事情
その時点での交通状況が表示されます。

●公害
公害の区域と状況を表示します。

●犯罪発生率
犯罪多発地区を確認することができます。

●地価
地価の状況を表示します。地価はその地区の環境により変化します。

●防犯
警察署・消防署の分布状況とそれぞれの活動範囲を表示します。

②グラフ
過去から現在までの街に関するさまざまなデータを、グラフで表示します。過去10年間と120年間での推移が見れます。

③予算(TAX)
税率や警察署、消防署、交通の各予算を調整、設定します。自動予算を設定していなければ毎年1月に表示されます。各予算は要求に対して何%まで出せるかを決定します。資金総額は、税収から支出を引き、繰越金を足した額です。

④評価(VOICE)
その年の住民から市政に対する評価が明確になります。

●市民の声
市長に対する支持率と住民を悩ます問題点について%で表示します。

●調査結果
現在街の状況をデータで表示します。

●総合得点
住民から見た市長の仕事ぶりを1000点満点で採点します。評価により税収が変化することもあります。

⑤概略(TOTAL)
その時の開発状況を、数字による一覧表で細かく表示します。

⑥出来事(HISTORY)
かつて街の呼称が変わったことや、過去に起こった事件等を教えてくれます。

⑦?(PRESENT・後に銀行)
このアイコンを選択すると、$10000借金ができます。

⑧?(PRESENT・後にスケールモデル)
これを選択すると市長のデスクの上へと画面が切り替わります。

ときめきメモリアル 〜伝説の樹の下で〜

KONAMI

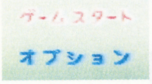
コナミ ●商品番号 468924●書き換え価格：1000円

高校生活3年間が舞台の恋愛シミュレーション。プレイヤーは私立きらめき高校に入学した主人公となって卒業までの高校生活を送っていきます。最終目的は幼なじみの藤崎詩織から卒業式の日に告白されること。

Fブロック8
Bブロック4

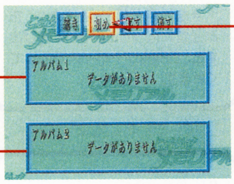
ゲームの説明

カセットをスーパーファミコンに差し込み、電源をONにします。タイトル画面に表示されている「スタート」を十字ボタンで選び、Aボタンを押してください。ファイル選択画面になります。



[ファイルの選択]

セーブデータは、2つまで保存できます。セーブしたい「アルバム」をカーソルで選んで、決定してください。



●**続き**　ゲームの続きをプレイするときに選びます。セーブデータがない場合は、ファイルを選ぶことができません。

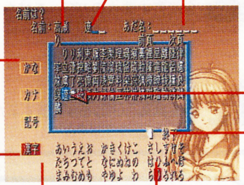
●**初め**　ゲームをはじめからプレイするときに選びます。「初め」を選ぶと、主人公とヒロインの名前を決定する画面になります。

●**写す**　セーブファイルをほかのアルバムに写します。同じファイルを2つ作りたいときに使いましょう。

●**消す**　セーブファイルを消します。はじめからゲームをプレイする前に使いましょう。大切なデータを消さないでください。

[名前の入力]

ファイル選択画面で「初め」を選ぶと、名前の入力画面になります。主人公とヒロインの名字、名前、あだ名を決めてください。次に、誕生日と血液型を決定します。



「入力文字のアイコン」をカーソルで選ぶと、ひらがな、カタカナ、記号、漢字を入力できます。「漢字」を選ぶと、画面下に50音表が表れます。音読みの1文字目を50音表で選び、表示された漢字を探してください。該当する漢字がない場合には、「前頁」「次頁」を選ぶとページが切り替わります。

[オプション]

タイトル画面で「オプション」を選ぶと、ゲーム中の設定を変更できます。

●**マウス決定ボタン**…マウスの決定ボタンを「左」か「右」に設定します。

●**サウンド出力**…テレビに合わせて「ステレオ」か「モノラル」を選べます。

●**カーソル移動速度**…速い、普通、遅いの3段階でカーソルの速度を変えます。

●**文章出力速度**…速い、普通、遅いの3段階でメッセージの表示速度を変えます。

コントローラーの操作

●**十字ボタン**
カーソルを移動させ、各種コマンドやメニューを選択する。

●**Aボタン**（マウスの左ボタン）
選択したコマンドをする。

●**Bボタン**（マウスの右ボタン）
名前入力画面で文字を変更する。

●**B＋十字ボタン**
カーソルを高速で移動する。

●**Lボタン**
コマンドアイコンウインドウにカーソルを移動する。

●**Rボタン**
メッセージウインドウにカーソルを移動する。

●**スタートボタン**（マウスの左ボタン）
ゲームのスタート。
名前入力画面で選択事項を決定する。

画面の見方

ステータスウインドウ（プレイヤーの能力値を表示）

コマンドアイコンウインドウ（プレイヤーの行動をアイコンで表示）

日付ウインドウ（ゲーム中の日付を表示）

メッセージウインドウ（さまざまなメッセージを表示）

ステータスについて

ステータスは全部で9種類あり、選んだコマンドや主人公の行動によって変化していきます。

[体調]

主人公の体調を表します。この数値が低いときに無理な行動をすると、ケガや病気になってしまいます。

[文系]

文学系の学力を表します。この数値が高いほど、語学のテストで良い点数をとることができます。

[理系]

理数系の学力を表します。この数値は高いほど、数学と理科のテストで良い点数をとることができます。

[芸術]

芸術的なセンスを表します。この数値が高いほど、芸術のテストで良い点数をとることができます。

[運動]

運動能力を表します。この数値が高いほど、体育祭や部活で活躍できます。

[雑学]

知識力を表します。この数値が高いほど、社会のテストで良い点数をとることができます。

[容姿]

見た目のかっこよさを表します。女の子に好かれるには見た目も大切です。

[根性]

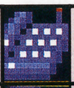
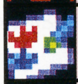
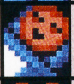
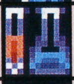
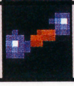
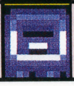
主人公の根性がどれくらいあるかを表します。根性のある男の子が好みの女の子もいます。

[ストレス]

主人公のストレスを表します。この数値が低いときに無理な行動をすると、ノイローゼや病気になってしまいます。

コマンドアイコンについて

平日のコマンドは、6日間連続で実行します。平日または、休日だけしか実行できないコマンドもあります。

	●**文系学習** おもに文系のパラメータが上昇します。		●**電話** 女の子や友達に電話をかけます。（平日にしか選択できません）		●**遊び** おもに雑学のパラメータが上昇します。
	●**芸術系学習** おもに芸術系のパラメータが上昇します。		●**情報** 情報誌を見ます。（休日のみ。ほかのコマンドとの併用が可能です）		●**休養** 体調が回復し、ストレスも減少します。
	●**部活** クラブへの入部及び活動です。クラブによって変化するパラメータが違います。		●**理系学習** おもに理系のパラメータが上昇します。		●**デート** デートの約束をした女の子とデートします。（休日にしか選択できません）
	●**おしゃれ** おもに容姿のパラメータが上昇します。		●**運動** おもに運動系のパラメータが上昇します。		●**システム** ゲームのセーブやロード（平日のみ）、オプションの設定変更。

ナンパ派は
↓
ふられっぱなしでうだつの上がらないキミ！ このゲームで恋愛を学ぼう！ 実行しても保証はしないけど…。
↓
P174へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：コナミ株式会社　TEL03-3432-5526　©1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Mr.メモリの ときめきメモリアル お楽しみガイド

女の子との上手な付き合い方講座

「なかなかお目当ての女の子と仲良くなれない」「ゲームの後半で女の子に嫌われてしまった」とお嘆きのキミに、『ときめきメモリアル』攻略の糸口をお教えしよう！　まず第一に、デートの間隔には気をつけよう！　女の子達はやきもち焼きだ。１人の女の子とばかりデートしていると、ほかの女の子には「冷たい男」と思われてしまうのだ。第二に、八方美人は災いの元。ゲームの中盤になると、たくさんの女の子が主人公のまわりに集まってくる。こうなると、ご機嫌をとるために全員とデートするのは難しい。新たな女の子と知り合っても、「いっしょに帰らない？」なんて自分から誘わずに、わざと距離をおいて付き合おう。目的の女の子以外とは、嫌われない程度に付き合うのが吉だ。

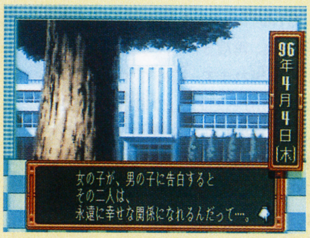
第三に、女生徒の間で変なうわさが流れたら要注意。誰かが傷ついている証拠だ。好雄に電話して評価を聞くと、爆弾マークが付いている娘がいるはずだ。放っておくと爆発して、女の子全員に嫌われる。早めにフォローの電話をいれておこう！

女の子は結束が固い。１人を傷つけるとあとが恐いのだ

プレイの決め手

3年間の高校生活で恋を実らせよう！

きらめき高校には「卒業式の日に、校庭のはずれにある古い大きな樹の下で、女の子から告白して生まれたカップルは永遠に幸せになれる」という伝説があります。キミは、主人公の恋を無事に実らせることができるでしょうか？



3年後にこの樹の下で生まれるカップルは？

1 勉強や部活で男をみがこう！

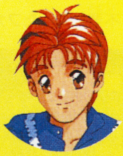
文系学習

水泳部

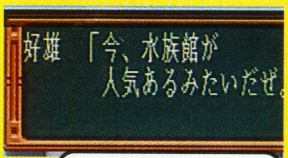
好きな男の子のタイプは、女の子によって違います。勉強家が好きな娘もいれば、スポーツマンが好きな娘もいます。めざす女の子によって、勉強や運動、おしゃれなどのコマンドを使い分けましょう。好みの娘が所属するクラブに入部して、活躍するのもいいです。部活は運動系と文化系の10種類。運動系のクラブは、毎月第３日曜日が練習または試合になるので、デートの約束は入れないように。

2 情報収集を忘れずに

女の子のプロフィール

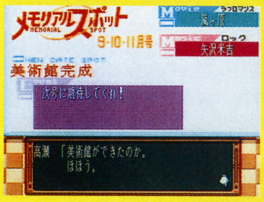


早乙女好雄



デートスポット

情報アイコン

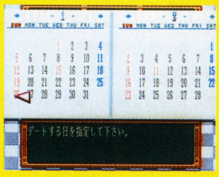


情報誌

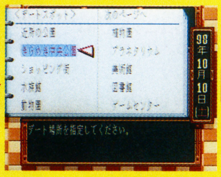
女の子の誕生日や趣味を知ることは、仲良くなるための第一歩。好みの女の子と知り合えても、電話番号が分からなければデートに誘うことができません。彼女達の詳しいプロフィールやデートスポットなどは、主人公の親友である早乙女好雄君に電話して聞きましょう。また、デートに誘う前には情報誌を見て、コンサートや催し物などのニュースを見逃さないように。

3 女の子とのデート！

女の子に電話



行き先は慎重に！



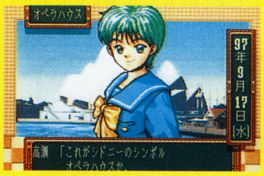
OK？ or NO？

セリフ選択で友好度UP！

日曜日に女の子に電話をして、デートの約束をします。まず、デートしたい日と行き先を決めましょう。女の子によって好みの場所が違うので、どこがいいかよく調べて誘います。OKがでたらデート。デートでは、女の子へのセリフを選択する画面が出ます。ここで相手の性格に合ったセリフを選ぶと友好度が上がります。逆に嫌われることもあるので注意しましょう。

4 イベントをこなして仲良くなろう！

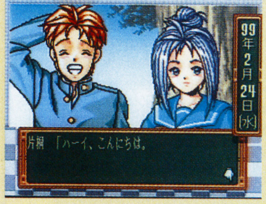
体育祭



修学旅行

3年間の高校生活には、体育祭や期末テスト、文化祭、修学旅行などのイベントがあります。これらのイベントを上手にこなすことも、女の子達との友好度を高めるコツです。また、バレンタインデーやクリスマスなどの季節限定のイベントや、特定の女の子としか起こらない特殊なイベントもあるので、何度でもプレイが楽しめます。

そして、3年後……



ついに、好雄にも彼女ができた!?　伝説の樹の下で、主人公を待っているのはいったい誰なのだろう？

ファイアーエムブレム 紋章の謎

任天堂 ●商品番号 131245●書き換え価格：1000円

ファミコン版の「暗黒竜と光の剣」と続編のオリジナルストーリー「紋章の謎」が1本のソフトで楽しめる。RPG要素をもったシミュレーションゲーム。数々のイベント、ストーリー展開は必見。

Fブロック6 Bブロック4

ゲームの説明

カセットをスーパーファミコン本体にセットして電源を入れるとデモが始まります。デモ中にSTARTボタンを押すとタイトル画面が表示され、再度STARTボタンを押すとメニューが現れます。初めてゲームを行う時には「最初から始める」の項目が表示されます。続いてAボタンを押して「未使用」と書かれた3つのバックアップファイルのうちのどのファイルを使うかを選んでください。最後に第1部、第2部のどちらから始めるかを選択するとゲームがスタートします。

[第1部　暗黒戦争編]

かつてアカネイアと呼ばれる大陸を支配していた暗黒竜メディウスが復活し、ドルーア帝国を建国。世界制覇の野望のもと、人々を恐怖と絶望の中に陥れていた。しかし、戦乱を逃れ大陸南部の小さな島国タリスに身を隠していたアリティアの王子マルスが、メディウスの野望を打ち砕くためついに立ち上がり、ここに暗黒戦争が勃発する…。　この第1部では伝説の神剣ファルシオンを見つけ出し、その力を使って暗黒戦争に終止符を打たなくてはなりません。

[第2部　英雄戦争編]

マルスの活躍によって暗黒戦争が終わりを告げた後、ニーナ王女にアカネイアの王として迎えられた英雄ハーディンは、その強引ともいえるやり方で急速に国力を回復させ、強大な軍隊を作り上げていた。そしてシーダ姫との婚礼を間近に控えたマルス王子のもとに、ハーディン皇帝から「グルニアの反乱軍を討伐せよ」と書かれた書簡が届く。アカネイア聖王国に忠誠を誓うマルスは、疑問を持ちつつも兵を挙げるのであった…。

[メニュー画面の説明]

- ●中断から始める
  中断したところからゲームを再開します。
- ●記録から始める
  「記録」したマップの最初から再開します。
- ●最初から始める
  ゲームを各章の最初から始めます。
- ●記録を写す
  別のファイルに記録を写します。
- ●記録を消す
  不要になったファイルを消します。

記録の補足
マップのクリア後と進撃準備画面で、それまでのゲームデータを記録します。新たに記録しない限り、何度でもその場面からやり直しが行えます。

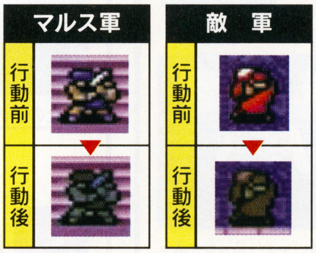
中断の補足
戦闘中にゲームを中断してデータを記録します。ただし中断のためのバックアップは、一度再開するとデータが消えるので、何度も中断した場面からやり直すことができません。

[ターンについて]

このゲームはターン制を採用しており、必ずマルス軍からターンが始まります。マルス軍のターン中は、各ユニットに移動や攻撃などの指示を1回だけ与えられます。そして指示をすべて終えターンを終了させると、敵軍にターンが移ります。

[マルス軍・敵軍の見分け]

マルス軍の指揮はプレイヤーが、マルス軍に敵対する軍への指示はコンピュータが担当します。マルス軍のユニットは基本的に青い色で、敵軍の方は赤い色で表示されます。ただしプレイヤーやコンピュータから指示を与えられ行動を終えたユニットに関しては、どちらの軍も同様に灰色系統の暗い色で表示されます。



[ユニットの成長]

敵にダメージを与えたり味方ユニットの体力を回復させたりすると、その行為に応じた分だけ経験値が得られます。経験値が100を越えるごとにレベルが1つ上がり、力、守備といった能力値（ステイタスパラメータ）が上昇します。

[ユニットの昇格]

いくつかのユニットは特定の条件を満たすと上のクラスのユニットに昇格し、さらに戦闘能力が高まります。

[マップの終了]

●マルス軍の勝利条件
各章シナリオには1つのマップ画面が用意されています。それぞれのマップには必ず敵の大将（ボス）が居座っている「城門」または「玉座」があります。そこをマルスが制圧すれば勝利となります。

●マルス軍の敗北条件
マルスが倒れてしまった場合は敗北となりその時点でゲームオーバーです。記録したところから再び挑戦してください。

ユニットの種類と特徴

●ロード
このゲームの主人公であるアリティア国の王子マルス。

●ソシアルナイト
馬に乗った騎士で移動力に優れている。槍を用いて戦う。

●パラディン
ソシアルナイトが昇格したユニット。高い能力を持つ。

●ペガサスナイト
ペガサスに乗った騎士で上空を移動できる。弓攻撃に弱い。

●ドラゴンナイト
竜に乗った騎士。ペガサスナイトが昇格したユニットだ。

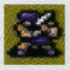
●ナイト
馬、ペガサス、竜から降りた状態の騎士。剣を用いて戦う。

●アーマーナイト
重い鎧をまとった騎士で移動力に劣る。槍を用いて戦う。

●ジェネラル
アーマーナイトが昇格したユニット。高い守備力を持つ。

●傭兵
闘いを仕事とする戦闘のプロフェッショナル。剣を用いる。

●勇者
剣の名手。名声を得た傭兵が昇格したユニットだ。

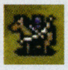

●戦士
斧を用いて敵と闘うユニット。力は強いが守備力に劣る。

●盗賊
鍵がなくても扉や宝箱を開けられる。戦闘には向かない。

●アーチャー
弓を用いて闘う兵士。鎧をまとっているため守備力が高い。

●スナイパー
アーチャーが昇格したユニット。弓の名手で攻撃力が高い。

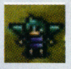
●ハンター
軽装備の弓兵ユニット。森や山での闘いを得意としている。


●ホースメン
ハンターが昇格したユニット。馬に乗って闘う弓兵だ。

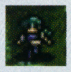
●魔道士
魔道書を用いて魔法攻撃を行う。守備力とHPが低い。

●シスター
聖なる杖を用いて回復系の呪文を唱える。攻撃は行えない。

●司祭
魔道士やシスターが昇格したユニット。魔法防御に優れる。


●マムクート
竜に変身して闘う。運が良いほど長い間変身していられる。

●コマンド
仲間に変身し、その仲間とまったく同じ能力になれる。


●踊り子
不思議な踊りで移動を終えた仲間を再び行動可能にする。

レナが大増殖
まず第2部の14章までゲームを進める。そして14章のマップに来たら、マルスを中央奥の部屋でガトーと話をさせてから、その場所で待機させよう。すると宝箱のある場所に司祭が現れる。この司祭はガトーの顔をしたレナというキャラで、味方と同じように操作できる。しかもこの司祭を出現場所から移動させ、再びマルスを待機させると、そのたびに宝箱の場所にレナが出現するのだ。ただし、この技を使うと、ゲームが途中で止まってしまうので、14章の冒頭でセーブしておき、技を試したらリセットしてやり直すように！

リーダー派は
↓
すぐにペガサスナイトで1人突進して、短期決戦を望むやつ。その結果、スナイパーの餌食にばかりなるやつ。
↓
P88へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：任天堂株式会社　TEL本社075-541-6113　東京サービスセンター03-3254-1647
大阪支店06-376-5970　名古屋営業所052-571-2506　岡山営業所086-252-2038　札幌営業所011-612-6930
Ⓒ1990·1993 Nintendo

画面の見方

ユニットをつかんだときのウインドウ

カーソルをユニットに合わせAボタンを押すとウインドウが開きます。Xボタンを押すとさらにウインドウが開きます。

●ユニットの兵種

●ユニットの名前

●現在のレベル

●現在の経験値

●武器の使用回数
数字は武器の使用回数を示しており、使うたびに減っていきます。数字がゼロになると、その武器は壊れるか無くなってしまいます。

●ヒットポイント
左が現在の、右が最大時のHP。0になるとユニットを失います。

●道具の使用回数
武器と同じで使用回数がゼロになると道具を失ってしまいます。

●ユニットのステイタス
武器や道具などに左右されない純粋な能力を示しています。レベルが上がると数値が変化します。

●攻撃に関するパラメータ
武器や道具などを装備した状態での戦闘に関するパラメータを示しています。装備を変えることにより数値が変化します。

攻撃パラメーター覧

●攻撃
攻撃力。武器の威力に「力」の数値を加えた値です。この値から敵の「守備」または「魔防」の値を引いた数値が、与えられるダメージの量になります。

●命中
攻撃命中率。「技」の数値も関わっているので、武器固有の命中率より高い値になっています。

●回避
敵の攻撃を回避する確率を示しています。ただし実際の戦闘では、地形の効果が考慮されます。

●必殺
大ダメージを与える必殺の一撃が出る確率を示しています。

●攻速
攻撃速度。ユニットの「速さ」から武器の重さを引いた値です。敵の攻速値をある程度上回っていると2回攻撃できます。

●特効
装備している武器が持つ、特定の敵に対しての特別効果値を示しています。その敵と闘う際は、この数値が攻撃力になります。

●〜系
装備した武器の特効が働く敵ユニットを表示しています。

ステイタスのパラメーター覧

●力(MAX20)
ユニット固有の強さを示します。

●技(MAX20)
技が高くなれば、その分だけ命中率や必殺率が高くなります。

●速さ(MAX20)
素早いほど再攻撃しやすく、また攻撃をかわしやすくなります。

●幸運(MAX20)
運が良いと呪われた武器のダメージをめったに受けません。他にも色々な事柄に関わります。

●武器(MAX20)
各武器に設定されている「武器レベル」よりもこの値が低いと、その武器は使用できません。

●守備(MAX20)
この値が大きいほど、敵から受けるダメージが小さくなります。

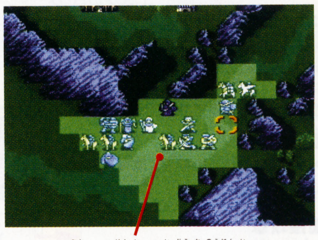
●魔防(MAX20)
魔法防御力。敵の魔法攻撃に対する抵抗力を示しています。

●最大HP(MAX52)
体力の高いユニットほど打たれ強いということになります。

●移動力(MAX12)
地形によってはロスが生じるので、必ずしもこの数値分の歩数を移動できるとは限りません。

ユニット移動画面

移動はユニットにカーソルを合わせAボタン押した後、十字ボタンを押すことにより行われます。移動できる範囲は下の写真のように明るく表示されます。



明るい範囲が移動可能範囲

マップ画面

戦闘が繰り広げられるマップ上には、さまざまな建造物が存在します。

●村

情報が聞けたり仲間が加わったりするので、村には必ず立ち寄りましょう。そのとき、村を破壊しに来る盗賊に注意する必要があります。

●民家

民家ではいろいろな情報が聞けます。マップ攻略に役立つ重要なヒントが得られることもあります。

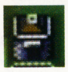
●武器屋

武器の購入が行えます。買い過ぎて持ち切れない武器は輸送隊に届けてもらえます。なお、輸送隊と常に行動と共にしているマルスだけは、輸送隊に対しての買い付けが可能です。

●闘技場

お金を賭けて1対1で闘う闘技場では、対戦者を倒すと賞金と経験値が得られます。しかし、闘いに参加した自軍のユニットが倒れてしまうと、そのユニットを失うことになります。闘いはどちらかが倒れるまで続きますが、ラウンド表示中にBボタンを押せば、戦闘を中止することができます。ただし、その場合は賭け金が戻りません。

●道具屋

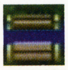


道具の購入が行える他は武器屋とまったく同じです。なお、どちらの店も持ち物を売却できます。

●扉

扉の前で「扉の鍵」を使えば、誰でも扉を開けることができます。屋根に覆われているエリアは、扉を開けると屋根が消えて、中がどのようになっているのか分かるようになります。なお、扉を閉めることはできません。

●跳ね橋

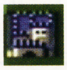


上がっている状態の橋です。この跳ね橋の前で「跳ね橋の鍵」を使用すれば、誰でも跳ね橋を降ろすことができます。川の上を移動できない一部のユニットは、跳ね橋を降ろしてその上を移動するしかありません。

●宝箱

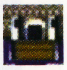
お金やアイテムが入っている宝箱。「宝箱の鍵」を使えば誰でも簡単に開けられます。敵の盗賊に開けられてしまった場合は、その盗賊を倒しましょう。そうすれば宝箱の中に入っていた宝物を取り返すことができます。

●砦



砦の上にユニットを待機させておくと、マルス軍にターンが回ってくるたびに、HPが3〜10ポイント回復します。また、ここから敵のユニットが出現することがあります。

●城門



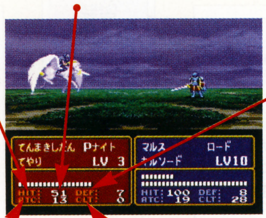
敵軍のボスが居座っている場所。ボスを倒しマルスをこの上に移動させ「制圧」を実行すればクリアとなり、次のシナリオに進みます。

●玉座

城門と同じく、ここを制圧すれば次のシナリオに進みます。

戦闘画面

敵との戦闘は通常、実況メッセージつきのアニメーションで展開します。



現在のHP

命中率

防御力

攻撃力

必殺の一撃が出る確率

プレイの決め手

コントローラの操作

●スタートボタン
ゲームの開始と全体画面でのストーリー省略に使用。

●セレクトボタン
進行ウインドウを開きます。

●十字ボタン
カーソル、ユニットの移動、コマンドの選択に使用。

●Yボタン
行動していないユニットの上に次々カーソルが移動。

●Xボタン
ユニットのパラメータウインドウを開く。また、指カーソルが指し示しているアイテムの説明を見られます。

●Aボタン
ユニットをつかむ、コマンドの決定、進行ウインドウを開く、メッセージの早送りなどに使用します。

●Bボタン
キャンセルおよびウインドウを閉じるときに使用。

輸送隊とアイテムをやり取り
- 輸送隊 →

輸送隊と接触

マルスとマルスの上下左右隣接しているユニットが実行できるコマンド。輸送隊からアイテムを「受け取る」、「預ける」。輸送隊のアイテムを「捨てる」の3つの行動がとれます。

武器や道具を使う
- 攻撃 ← 武器による攻撃
- 杖 → 杖を使用する
- 武器 ← 武器の装備・交換
- 道具 → 道具の使用・交換

武器による攻撃

攻撃可能な範囲に敵がいると提示され、選択すると武器を用いてその敵を攻撃します。攻撃の範囲は武器により2タイプに変化します。

●直接攻撃
剣や槍を用いて行う攻撃法。隣接した敵ユニットを攻撃します。

●間接攻撃
弓や魔法を使った攻撃法。1マス隔てた場所にいる敵を攻撃します。

杖を使用する

シスターや司祭がアイテムの聖なる杖を使うときに選択するコマンドです。杖の種類によって、効果の範囲が2タイプに変化します。

●直接系
上下左右に隣接しているユニットにのみ効果を発揮します。

●間接系
遠く離れた場所にいるユニットに対しても効果を発揮します。

武器の装備・交換

武器や魔道書に対するコマンド。3つの行動をとることができます。

●捨てる
不要な武器アイテムを捨てます。

●装備する
現在ユニットが装備している武器とは別の武器を装備します。

●交換
上下左右に隣接している他のユニットと武器を交換します。

道具の使用・交換

道具アイテムに対してのコマンドです。3つの行動が取れます。

●使用する
任意の道具アイテムを使用します。

●交換
上下左右に隣接している他のユニットと道具を交換します。

●捨てる
不要な道具を捨てます。ただし重要なアイテムは捨てられません。

仲間やアイテムを得る
- 村 ← 村の中に入る
- 話す → 敵と会話をする

村の中に入る

マルスを村の門の上に移動させるとこのコマンドが提示されます。そしてコマンドを選び村に入ると、情報や仲間が得られます。

敵と会話をする

特定の条件のもとで敵に隣接するとこのコマンドが提示されます。このコマンドで敵を説得すると、その敵はマルスの仲間になります。

ユニットの乗り降り
- 降りる ← 馬や竜から降りる
- 乗る → 馬や竜に乗る

馬や竜から降りる

騎乗系ユニットにのみ提示されるコマンドで、馬や竜から降りられます。騎乗したままでは侵入できない地形を進むときに選択します。

馬や竜に乗る

「降りる」コマンドとは反対に、馬などから降りたユニットが再び騎乗するときに使用するコマンド。騎乗可能な場所で提示されます。

建物や宝箱にアプローチする
- 買い物 → 武器・道具を買う
- 闘技場 → 闘技場で戦う
- 扉 → 扉を開ける
- 跳ね橋 → 跳ね橋を降ろす
- 宝箱 → 宝箱を開ける
- 制圧 → 城門・玉座を制圧

武器・道具を買う

武器屋や道具屋の上に自軍のユニットを重ねると提示されるコマンドです。選択すれば、武器や道具などを購入できます。また不要なアイテムの売却も可能です。

闘技場で戦う

闘技場にユニットを重ねると提示されるコマンドです。選択すると、そのユニットが闘技場で闘うことになります。闘いに勝てば、お金と経験値が得られます。

扉を開ける

扉の鍵を持っているとき扉に隣接すると提示されるコマンドで、閉じた扉を開けられます。盗賊だけは鍵がなくてもこのコマンドが提示され、扉を開けられます。

跳ね橋を降ろす

跳ね橋の鍵を持っているとき跳ね橋に隣接すると提示されるコマンド。選択すると跳ね橋が降ります。盗賊だけは、鍵がなくてもこのコマンドが提示されます。

宝箱を開ける

宝箱の鍵を持っているとき宝箱の上に重なると提示されるコマンド。宝箱を開けることができます。盗賊のユニットだけは、鍵がなくても宝箱を開けられます。

城門・玉座を制圧

ボスのユニットを倒して城門または玉座の上にマルスを移動させると現れるコマンド。このコマンドを実行するとマップクリアとなり、次のシナリオに進みます。

変身して戦う
- 変身 ← 他のユニットに変身
- 竜石 → 竜の姿に変身

他のユニットに変身

「コマンド」のユニットのみが使用可能。隣接している好みの味方ユニットに変身できます。容姿だけでなく、能力値もそのユニットとまったく同じになります。

竜の姿に変身

「マムクート」のユニットが「竜石」を持っているときに提示されるコマンドです。これを選択したユニットは、一定の間だけ竜に変身してパワーアップします。

情報を得る
- 情報 ← 民家で情報を得る

民家で情報を得る

民家にユニットを重ねると提示されるコマンドです。選択して民家に入ると、さまざまな情報が得られます。なお、民家に重ねるのはどのユニットでもOKです。

行動を終える
- 待機 → その場で待機する

その場で待機する

移動後、もうなにもしないでその場に留まるときに使用します。選択するとユニットが待機し、次のターンが来るまで一切のコマンドを受け付けなくなります。

戦闘シーンのアニメを設定する
- 設定 → バトルアニメの設定

バトルアニメの設定

マルス軍の全ユニットに対して、一律に戦闘アニメの設定を行います。アニメには3つのモードがあります。

●リアル
スピーディな戦闘アニメ。

●オフ戦闘
アニメに切り替わらず、マップ上で戦闘を行います。

●ノーマル
各ユニットの戦闘動作に対して、実況メッセージが入る戦闘アニメモードです。

ファイアーエムブレム 紋章の謎 お楽しみガイド

敵に対して効果的な武器で攻撃せよ!

戦闘をただ闇雲に闘っていてはダメだ。「攻撃を仕掛ける敵のユニットに対して、大きなダメージを与えられる武器を装備しているユニットを優先してぶつける」、「自軍のユニット移動後、攻撃されることを考慮して、攻めてきそうな敵ユニットに対し有効な武器を装備しておく」というように、ちゃんと敵や周囲の状況にあわせて、戦略を練っていかなくてはならない。そのためにも、まずどの武器アイテムはどの系列の敵ユニットに有効かということを調べ、そしてそのことを頭に入れておかなくてはならないのだ。 ユニットと武器の相性については、ある程度民家や村などで情報を得られる。また特効のある武器は、ウインドウの攻撃パラメータの項目を見れば、どんな敵に有効なのか一目で分かる。しかしそれ以外の武器については、ゲームを進めて行くうえで地道に調べていくしかない。しかしその地道な努力が、大きな勝利へとつながっていることを忘れてはいけないぞ!

特定の敵に対し強大な威力を発揮する武器を熟知せよ!

武器アイテム一覧

剣

使用可能ユニット: ロード・ナイト・傭兵 勇者・盗賊・踊り子

名前	命中率	威力	重さ	武器LV
てつのつるぎ	90	5	2	1
威力は弱いが、軽くて使いやすい				
はがねのつるぎ	80	8	4	2
技に優れた者なら問題なく使える				
ぎんのつるぎ	90	12	3	9
耐久度が低いが威力は抜群				
キルソード	100	8	2	7
必殺の一撃が出やすい				
アーマーキラー	100	6	4	3
Aナイト・ジェネラルに特効				
ドラゴンキラー	80	10	4	7
火竜・氷竜・魔竜・飛竜・Dナイトに特効				
デビルソード	80	18	10	1
悪魔の剣。運が悪いと自分にダメージ				
サンダーソード	90	–	5	8
攻撃力が10になる。直間両用の魔法剣				
レディソード	100	12	5	1
女性しか使えない。盗賊、蛮族などに特効				
ソードキラー	80	8	4	8
傭兵・勇者に特効				
マスターソード	100	12	5	12
必殺の一撃が出やすい				
メリクルソード	100	20	4	12
王家の剣。最強の剣				
レイピア	90	5	1	専用
マルス・踊り子用。Sナイト・Aナイト系に特効				
ファルシオン	100	10	10	専用
マルス専用。すべてのドラゴンに特効				
これたつるぎ	20	0	20	1
文字通り壊れた剣。たまには当たる				

槍

使用可能ユニット: ナイト・パラディン・Pナイト Dナイト・Aナイト・ジェネラル

名前	命中率	威力	重さ	武器LV
ほそみのやり	100	5	2	1
威力は低いが、軽くて使いやすい				
てつのやり	100	7	6	1
ナイト系の基本武器				
はがねのやり	90	10	8	2
重いので扱いにくいかも				
ぎんのやり	90	14	7	7
ゲーム後半の主力				
ナイトキラー	90	5	4	4
Sナイト・パラディンに特効				
てやり	70	8	20	3
直間両用武器				
キラーランス	100	9	4	6
必殺の一撃が出やすい				
グラディウス	100	20	8	12
王家の槍。直間両用の最強の槍				
これたやり	20	0	20	1
文字通り壊れた槍。たまには当たる				

弓

使用可能ユニット: アーチャー・スナイパー ハンター・ホースメン

名前	命中率	威力	重さ	武器LV
てつのゆみ	100	6	4	1
弓兵の基本武器				
はがねのゆみ	90	9	7	3
鉄の弓でも1回攻撃なら、こちらがお得				
ぎんのゆみ	100	13	6	7
威力は抜群				
キラーボウ	100	8	3	6
必殺の一撃が出やすい				
パルティア	100	20	7	12
王家の弓。最強の炎の弓				
こわれたゆみ	20	0	20	1
文字通り壊れた弓。たまには当たる				
いずれも空を飛ぶ敵に特効。間接専用				

斧

使用可能ユニット: 戦士

名前	命中率	威力	重さ	武器LV
てつのおの	80	8	7	1
戦士の基本武器				
はがねのおの	70	11	9	2
命中率が低い分、鉄の斧と大差ないかも				
ておの	60	5	9	3
直間両用武器				
ぎんのおの	90	15	7	10
高く売れる				
デビルアクス	70	20	20	1
悪魔の斧。運が悪いと自分にダメージ				
これたおの	20	0	20	1
文字通りこわれた斧。たまには当たる				

魔道書

使用可能ユニット: 魔道士・司祭

名前	命中率	威力	重さ	武器LV
ファイアー	100	5	0	1
炎の魔法。氷竜に特効				
サンダー	90	6	1	3
雷の魔法				
ブリザー	90	6	2	5
氷の魔法。火竜に特効				
シェイバー	100	5	0	4
刃の魔法。飛ぶ敵に特効				
エルファイアー	80	9	5	8
複数の炎の魔法。氷竜に特効				
ボルガノン	70	16	15	14
強力な炎の魔法。氷竜に特効				
トロン	100	12	3	12
電撃の魔法				
リザイア	90	12	10	1
女性しか使えない。相手のHPを奪う				
エクスカリバー	100	12	3	専用
風の魔法。マリク専用。飛ぶ敵に特効				

名前	命中率	威力	重さ	武器LV
オーラ	90	20	6	専用
光の魔法。リンダ専用				
スターライト	100	12	5	9
マフーに対抗できる唯一の魔法				

敵のみが使う魔道書

ドゥラーム	命中すればHP1になる
メティオ	隕石の魔法。射程3－10
ウォーム	虫を操る魔法。射程3－10
マフー	ガーネフ専用。攻撃をすべて封じる

道具アイテム一覧

聖なる杖

使用可能ユニット: シスター・司祭

名前	武器LV
ライブ	1
HPを「ちから+10」回復する	
リライブ	2
HPを「ちから+20」回復する	
リカバー	3
HPを全快させる	
リブロー	7
遠くの味方にライブの効果	
リザーブ	8
味方全員にライブの効果	
ワープ	5
味方ユニットを離れた場所にワープさせる	
Mシールド	8
魔法防御を一時的に+7することができる	
アンロック	8
扉を開ける	
サイレス	10
次のターンまで、味方も敵も魔法が使えない	
ウォッチ	11
屋根で中が見えない地域を透視する	
アゲイン	20
再び行動可能にする	
レスキュー	専用
ユミナ専用。離れた味方を呼び寄せる	
シーフ	専用
マリーシア専用。遠くの宝箱を開けられる	
ハマーン	専用
レナ、マリーシア専用。武器の耐久度を回復する	
オーム	専用
エリス・ユミナ専用。死亡した味方を復活させる	

その他の道具

使用可能ユニット: 全ユニット

名前	
きずぐすり	HP10ポイント回復する
とびらのかぎ	扉を開ける
はねばしのかぎ	跳ね橋を降ろす
たからのかぎ	宝箱を開ける

名前	
マニュアル	武器レベルが5上がる
ブーツ	移動力が4上がる
きしくんしょう	Sナイト・Aナイトが昇格
ゆうしゃあかし	傭兵が昇格
しさいのゆびわ	魔道士・シスターが昇格
ひりゅうのむち	Pナイトが昇格
オリオンのや	アーチャー・ハンターが昇格
アイオテのたて	特効を無効にする
シルバーカード	通常の半額で買い物ができる
メンバーカード	秘密の店に入るために必要
せいすい	魔法防御が一時的に7上がる
パワーリング	力が4上がる
りゅうのたて	守備力が3上がる
ひでんのしょ	技が5上がる
スピードリング	速さが5上がる
まよけ	魔法防御が3上がる
てんしのころも	最大HPが7上がる
めがみのぞう	運の良さが5上がる

キャラクター紹介

マルス
アリティアの王子。

ジェイガン
第2部でマルスの相談役として出兵。

オグマ
タリス王国軍の隊長として、国王の警護をしている。

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

任天堂●商品番号 469025●書き換え価格：1000円

美しく広大なマップと、大迫力の戦闘画面。奥深いストーリーからなるロールプレイング的要素と、戦略的要素がドッキングしたゲームシステム。加えて親子２代に渡ってキャラクターを育てられる等、魅力満載。

Fブロック8
Bブロック4

ゲームの説明

電源を入れるとデモが始まります。デモ中にスタートボタンを押すとタイトルが表示され、再びスタートボタンを押すとメニュー画面が現れます。続いてAボタンを押すとスタートデモが始まります。

[ゲームのセーブ]

各章のクリア後と毎ターンの始めに進行ウインドウに現れる「セーブ」のコマンドを選ぶと、それまでのゲームデータをバックアップファイルにセーブすることができます。ファイルは４つあり、コマンドを実行する際にどのファイルを使うか選択できます。ここで「セーブ」した内容は、以後新たに「セーブ」しない限り何度でもやり直しをすることができます。

また、ターンごとに自動でセーブが行われる「オートセーブ」の機能もあります。

[色による各軍の見分け方]

●青色……自軍　●緑色……同盟軍
●赤色……敵軍　●黄色……中立軍

[クラスチェンジ]

ほとんどのユニットはレベルが20を越えるとクラスチェンジをすることができます。クラスチェンジを行うと、各ユニットの戦闘能力が格段にアップします。

[体力の回復]

ＨＰを回復させるには次の３つの方法があります。ただし杖以外での回復には１ＨＰあたり５Ｇのお金がかかります。

●杖を使用
プリースト（僧侶）などのユニットが、ライブ系の杖を使用して回復する。

●教会の上で待機
マップ画面上にある教会の上にユニットを待機させると、次のターンで回復する。

●城の守備・本城内に入る
自軍の城を守備する、または自軍の本城内に入ることで回復。次の自軍のターンの最初に、最大ＨＰの20％の回復が可能。

[マップの終了]

１つの章のシナリオには１つのマップ画面が用意されており、そのマップには敵軍の城が複数存在します。進軍していって城を守備している大将（ボス）を倒し、主人公が敵の城門を「制圧」すれば、次の敵の城へ進むことができます。そしてマップ上のすべての敵の城を「制圧」すれば、次の章のシナリオに進みます。

[ゲームオーバー]

主人公が倒されてしまう、または各章の起点となる自軍の本城を敵軍に制圧されるとゲームオーバーとなります。

画面の見方

ステイタス画面

武器レベル

ユニットが持つことのできる武器および杖のレベルを示します。レベルは４段階ありC、B、Aという順で上がっていき、星マークが最高のレベルであることを示しています。

特殊能力

ユニットが持っている特殊能力をアイコンで表しています。Xボタンを押すとカーソルが現れ特殊能力（スキル）の説明を見ることができます。スキルには「兵種スキル」と「個人スキル」の２種類があります。

個人データ

●しきかん
リーダーを表示。リーダーには星が表示され、その数が多いほど、その部隊は統率のとれた戦闘を行います。

●こいびと
ユニットが夫婦や恋人同士になると相手の名前が表示されます。

●かいわ
話をしたい味方ユニットを示します。

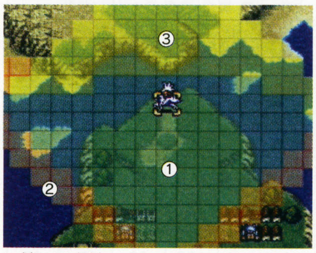
●いどう
最大移動数を示します。地形によっては移動数が変わる場合があります。

●しょじきん
ユニットが持っているお金を示す。

●とうぎＬＶ
ユニットの闘技場でのレベルを示しています。レベルは７段階あります。

●じょうたい
ユニットの状態。「スリープ」などの魔法にかかった場合、その魔法名と効果の続くターン数を表示します。

ユニット移動画面



①明るい部分
ユニットが移動できる範囲を示しています。

②オレンジ色の部分
ユニットが攻撃できる範囲を示しています。

③黄色の部分
ゲームストーリーの進行上、現時点では進入することができない範囲を示しています。

リーダー派
↓
リーダーが死ぬとゲームオーバー→みんなでリーダーを囲んで守れ！→いつまでも弱いくせにリーダー。
↓
P86へワープ

主なユニットの種類と特徴

●ジュニアロード
ゲーム後半の主人公であるセリスのユニット。剣を用いて戦う。

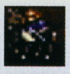
●ロードナイト
ゲームの主人公ユニット。ジュニアロードがクラスチェンジする。

●ソードアーマー
重い鎧をまとっている防御力の高い重騎士ユニット。剣を使って戦う。

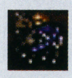
●トルバドール
馬に乗って戦う機動力に長けた騎士ユニット。剣や杖を使用する。

●ランスナイト
馬に乗って戦う機動力に長けた騎士ユニット。槍を専門に使用する。

●デュークナイト
ランスナイトがクラスチェンジしたユニット。間接攻撃を得意とする。


●アックスナイト
馬に乗って戦う機動力に長けた騎士ユニット。斧を専門に使用する。

●グレートナイト
アックスナイトがクラスチェンジしたユニット。力のステータスが高い。

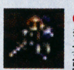

●アーチナイト
馬に乗って戦う機動力に長けた騎士ユニット。弓を専門に使用する。

●ボウナイト
アーチナイトがクラスチェンジしたユニット。高い攻撃力を持っている。

●フリーナイト
馬に乗って戦う機動力に長けた騎士ユニット。剣を専門に使って攻撃。

●フォレストナイト
フリーナイトがクラスチェンジしたユニット。多彩なスキルを取得する。

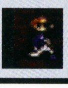
●プリンス
王国の王子の地位にあるユニット。剣を専門に使って戦いを繰り広げる。


●プリンセス
王国の王女の地位にあるユニット。剣や杖などの武器を使って戦う。

●マスターナイト
プリンス、プリンセスがクラスチェンジ。多彩な武器を装備できる。

●マージ
魔道士のユニット。魔道書を用いることにより魔法攻撃を繰り出す。

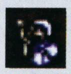
●ボウファイター
弓を専門に使う兵士。間接攻撃以外の攻撃を行うことができない。


●ソードファイター
剣を専門に扱って戦うユニット。魔法防御力のステータス値が低い。

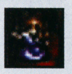
●ソードマスター
剣の名手。特定のソードファイターがクラスチェンジしたユニット。

●フォーレスト
剣の達人。特定のソードファイターがクラスチェンジしたユニット。

●アックスファイター
斧を専門に扱うユニット。運と魔法に関するステータス値が低い。


●プリースト
僧侶ユニット。聖なる杖を用いて味方のＨＰを回復させる呪文を唱える。

●バード
魔道書を装備することができる吟遊詩人。攻撃呪文を得意としている。


●シャーマン
魔道書と杖を使いこなす祈祷師。魔法に関するステータス値が高い。

このゲームについてのお問い合わせ先：任天堂株式会社　TEL本社075-541-6113　東京サービスセンター03-3254-1647　ⓒ1996 Nintendo
大阪支店06-376-5970　名古屋営業所052-571-2506　岡山営業所086-252-2038　札幌営業所011-612-6930

Mr.メモリの　ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 お楽しみガイド

「恋愛」システムでユニットが恋人同士に!?

ユニットの数が大幅にアップ、特殊効果を発揮するスキルの採用、1つのマップ画面にいくつもの城が登場、複数の軍隊が入り乱れて行われる戦い等々…。『ファイアーエムブレム　聖戦の系譜』は、前作にあたる『紋章の謎』と比べると、さまざまな面でパワーアップしている。その中でも「ユニット同士が恋に落ちる」という新システムには驚かされる。なんとゲームを進めていると、2つのユニットが恋人同士になったり結婚したりするのだ。そして最終的に、2人の間に子供が授かるのである。その後、時が流れてゲームの後半部に突入すると、その子供達がユニットとして参戦することになり、主人公もシグルドから息子のセリスへと交替するのだ。

この魅力的な「恋愛」システムにより、いつの間にか好みのユニット同士をくっつけることに夢中になってしまうはずだ。

ここで恋愛に関するアドバイスを1つ。「遠距離恋愛」は実らないことが多いので注意！

進め方によっては以外なカップルが誕生することも…

プレイの決め手

城で実行できるコマンドの効果

コントローラの操作

●十字ボタン
カーソルの移動、コマンドの選択、ユニットの移動に使用。

●セレクトボタン
マップ画面でウィンドウを開く。

●スタートボタン
ゲームスタート、イベントとデモのキャンセル、マップ画面で全体マップ(縮小版)を表示する。

●Yボタン
カーソルの移動スピードを上げる。全体マップ表示中に押すと、地形が透けて見えるようになる。

●Xボタン
ユニットの上にカーソルがある時ユニットのステイタス画面を開く。ユニットのステイタス画面で武器やスキルの説明を見る。

●Bボタン
各操作やコマンドのキャンセルを行う。各ウィンドウを閉じる。

●Aボタン
コマンドの決定、カーソルがユニット以外の場所にある時に進行ウインドウを開く、メッセージの早送り、ユニットのステイタス画面で神々の系図を表示。

●Lボタン
マップ内の城に次々カーソルが移動、ユニットのステイタス画面で他のユニットデータに移る。

●Rボタン
まだ行動していない自軍のユニットの上に次々カーソルが移動、各ユニットのステイタス画面で他のユニットデータに移る。

城にユニットを重ねると表示されるコマンド

入る
各章で起点となる城（本城）や、制圧して自軍のものになった城の中に入ります。

守備
自軍の城を守備するコマンドです。敵ユニットによる城の制圧を防ぎます。

制圧
主人公が敵の城門に入ると表示される。選択すると次の戦いや次の章に進みます。

本城内に入ると表示されるコマンド

町
城下町に入る。城下町には最大6種類の店があります。城下町は本城以外の城にも存在します。

出撃
待機しているユニットや買い物を終えたユニットなどを、城内からマップ画面へ出撃させます。

守備
城内から出た後、マップ画面で城の守備を行います。本城以外の城でも実行できるコマンドです。

クラスチェンジ
ユニットのクラスチェンジを行います。ただし特定のユニットはクラスチェンジを行えません。

杖・踊る
「杖」や「踊る」コマンドを身につけているユニットが、それらのコマンドを城内で実行します。

あげる
「あげる」コマンドを身につけているユニットが、そのコマンドを城の中で実行します。

城下町に入ると表示されるコマンド

預かり所
持てなくなったアイテムなどを預けたり、引き出したりすることができます。このときお金を払う必要はありません。

道具屋
道具屋では「買う」と「持ち物」の2つのコマンドを選べます。
●買う
アイテムが買えます。ただしそのユニットが装備、使用できないアイテムは買えません。
●持ち物
所持しているアイテムのパラメータを確認できます。

修理屋
修理代を払うとアイテムを修理して、使用回数を元に戻してくれます。修理代はアイテムの種類や回復させる使用回数により異なります。高価で貴重なアイテム、残り使用回数が少ないアイテムほど、修理に高額のお金がかかります。

中古屋
いらなくなったアイテムや、そのユニットでは装備、使用できないアイテムを売却することができます。また、装備、使用できる中古品を購入することもできます。なお、中古屋の買い取り価格は、売り値の半額になっています。

闘技場
ユニットを闘技場で戦わせます。闘技場ではどちらかが倒れるまで戦いが続き、相手を倒せば賞金と経験値を得ることができます。しかしこちらが倒れてしまうと、ユニットのHPが1になってしまいます。戦闘中にBボタンを押すと、武器の持ち替え・戦いを続けるか、やめるかを選択することができます。武器はユニットが所持している武器から選択して使用します。そのため、武器を所持していないユニットは戦うことができません。なお、戦いには無料で参加できます。

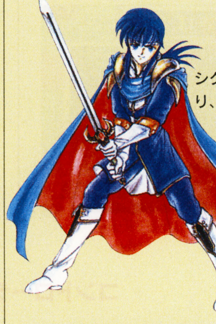
占い屋
占い屋では、以下の3つの事を教えてもらえます。
●恋の行方
男と女のユニット間の恋愛度を教えてくれます。恋愛度が上がるとユニット同士が結ばれ子供ができる…かもしれません。
●勝敗
そのユニットの現在までの戦績を教えてもらえます。
●親のこと
両親の名前を教えてくれます。6章以降に登場する項目です。

キャラクタ名鑑

シグルド

ゲーム前半の主人公キャラ。幼なじみの僧侶エーディンが敵軍に襲われたと聞き出陣する。

セリス

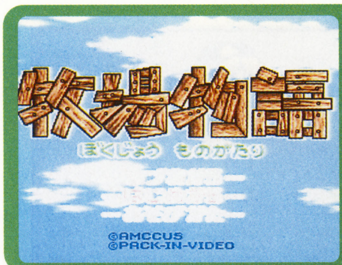


シグルドの息子であり、ゲーム後半の主人公。父の意志を継ぎユグドラル大陸の平和のために戦う。

大将で経験値をかせげ！

城を守備している敵の大将は、1ターンごとに体力を回復させる。だから威力の弱い武器を装備して大将が倒れないように攻撃すれば、何ターンもその大将から経験値を稼ぐことができるのだ。このことをうまく利用すれば、1つの章で複数のユニットのレベルを大幅にアップさせることができるぞ！

武器の使用数を何度も回復できるだけのお金を持っているときは、クラスチェンジできるレベル20まで一気にレベルを上げてしまおう。



牧場物語

パックインソフト｜●商品番号 303526●書き換え価格：1000円

荒地を開拓し作物を育て動物達と触れ合う。自然と親しみ街で人々との交流を楽しむ。
牧場を中心とした箱庭世界でほのぼのとした生活を送る新感覚のアクション＋シミュレーションゲーム。

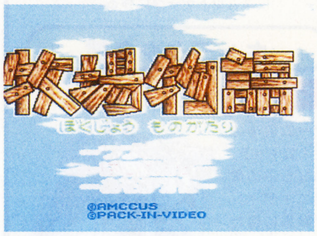
Fブロック4
Bブロック4

ゲームの説明

荒れ地を耕し、作物や家畜を育てて牧場を大きくしていくゲームです。牧場を開拓していく上でいろんな人に出会ったり、動物とふれあいながら幸せな人生を送るのが目的です。

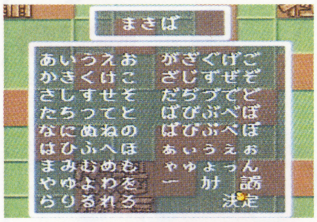
[初めて遊ぶ時]

オープニングが終わると下の画面になります。「はじめから」を選び、Aボタンを押してください。「あそびかた」はゲームの流れが分かるデモプレイです。



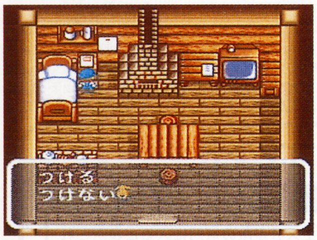
[名前入力のしかた]

主人公に名前をつけましょう。十字ボタンで4文字までの名前をつけて、「決定」を選んで下さい。後で登場する犬や馬を名付ける時も同じやり方です。



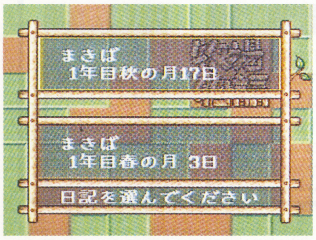
[セーブのしかた]

主人公の家の、枕もとにある日記を見てください。日記を調べ、「つける」を選べばセーブされます。ゲームをやめたい時は、主人公がベッドから起きてから電源を切るようにして下さい。



[つづきから遊ぶ時]

セーブできるデータは2つまでです。続きを楽しみたいデータを十字ボタンで選び、Aボタンで決定して下さい。



コントローラの操作

●**十字ボタン**
名前入力時のカーソル移動、主人公を上下左右に動かすことができます。

●**Aボタン**
コマンドの決定、物を持つ、抜く、投げる、話す、調べる、馬に乗る、犬を抱く。

●**Bボタン**
コマンドをキャンセルする、ダッシュする、ジャンプする。

●**Xボタン**
持っている道具を変えたい時に使います。持てる道具は2つまでです。

●**Yボタン**
持っているアイテムを使う時に使用します。「かま」や「ハンマー」、「じょうろ」などの道具を使用する時に使います。主人公の体力がなくなると、このボタンを使って仕事をすることができなくなってしまいます。

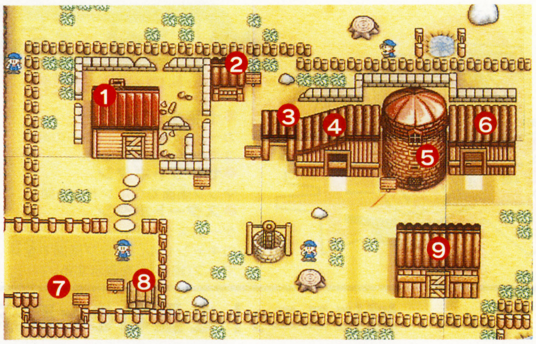
●**SELECTボタン**
持ち物の確認を行います。今、何を持っているのか、現在の所持金、月日を確認することができます。

●**Lボタン**
かわいい愛犬を呼び寄せることができます。いつもそばに置いてあげて下さい。

●**Rボタン**
小屋にいる馬、遠くにいる馬を指笛で自分の近くに呼び寄せることができます。

画面の見方

●牧場全体マップ



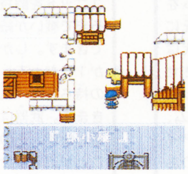
①主人公の家

家の中では天気予報を確認したり、家畜数や所持金を記してある家計簿、カレンダーなどを見れます。ベッドで休むことによって1日が終わります。

②資材置き場

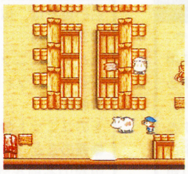
斧で切り株を割ると、自動的にここへ薪が集まります。薪は、家を増築したり、柵の補強などに必要となります。裏山の切り株も、割れば自動的に集まります。

③馬小屋



収穫を手伝ってくれる馬の小屋です。朝は必ず小屋の中にいる、とてもかしこい馬です。ちなみに馬には餌は必要ありません。

④牛小屋

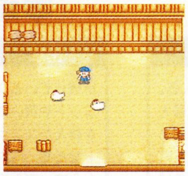


ここでは牛の世話から搾乳、出荷まで行います。交配によって、牛のお産も可能です。牛はデリケートな動物なので、毎日話しかけてあげて下さい。

⑤かいば置き場

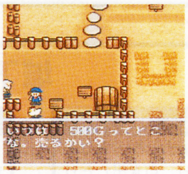
育った牧草を刈ると、自動的にここへ集まります。かいばとなった牧草は、にわとりの餌や牛の餌となります。牛小屋とにわとり小屋、それぞれにかいば取り出し口があるので、そこから取って下さい。

⑥にわとり小屋



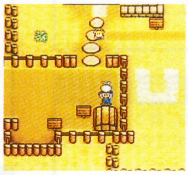
ここでは生まれた卵を専用の出荷箱に入れて、出荷することができます。生まれたばかりの卵を、わらが敷いてある孵化場所に置くとひよこになります。

⑦家畜買い取り置き場



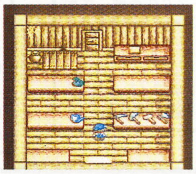
町で家畜屋のおじさんに家畜を売ることを伝え、ここに家畜を置くと買い取ってもらえます。売ればお金になりますが、さびしい気も……。

⑧出荷箱



畑でできた野菜は、この出荷箱の中に入れます。夕方5時に出荷されますが、5時以降出荷箱に入れても翌日分の出荷にはつながらないので御用心。

⑨納屋



畑を耕したり、岩を打ち砕く道具などを置いてある場所です。持てる道具は2つまでなので、ここへは頻繁に訪れることになるでしょう。

マイペース派

本音を言うと、牧場を切り盛りしている主人公よりも、牛の方が羨ましいなと本気で考えている。

P126へワープ

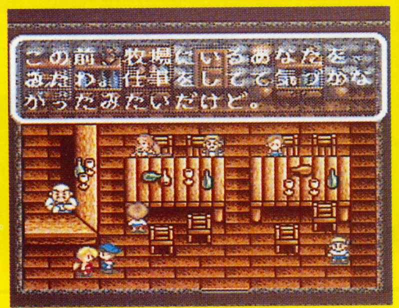
このゲームについてのお問い合わせ先：パックインソフト TEL03-5466-1757 ©AMCCUS/PACK-IN-VIDEO

Mr.メモリの 牧場物語 お楽しみガイド

「しあわせ」と「しあわせ指数」について

この『牧場物語』をプレイしていると、気持ちが優しくなるのはなぜだろう。土地を開墾したり、作物の収穫をしたり、家畜を育てたりと忙しいゲームなんだけど、「ああ、しあわせだなぁ……」と感じることができる不思議なゲームだ。では、何をもって「しあわせ」だと感じてしまうのだろう。『牧場物語』が普通のゲームと違うのは、ゲーム上で「しあわせ」と感じることは、日常私達が「しあわせ！」と感じることとまったく一緒なのだということ。例えば、「今日も朝からとってもいい天気！」と思うことも「しあわせ」だし、お店の人がちょっとしたサービスをしてくれたりすることも「しあわせ」なのだ。

では逆に、さびしい気持ちになることとはどうだろう。かわいがっていたペットが繁殖しすぎて、手放さなくてはいけなくなった……というのは飼い主もペットもとっても悲しいことだ。何気なく生活している私達だけど、「しあわせなんて身近なところにあるもんだなあ」と、しみじみ思わせてくれる、そんな心温まるゲームだ。



何気ない一言でも、しあわせと感じる事もあるのだ

プレイの決め手

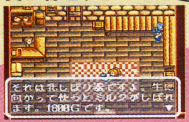
牧場で過ごす1日の流れ

畑を耕したり、種を植えたり、町へ出かけたり、裏山を探検してみたり……。『牧場物語』では、毎日をどう過ごしてもいいゲームです。ここでは『牧場物語』の基本的な流れを追ってみましょう。

朝6時 牧場へやってきた！

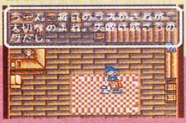
町へ行ってみよう

買い物をする



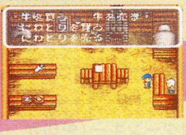
野菜を出荷するために、まずは野菜の種を買いましょう。余裕ができたら家畜の世話を

情報を聞く



町の人達は牧場経営についてアドバイスをくれます。女の子と話せば、恋愛に発展することも……

家畜の売り買い



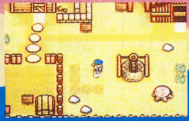
育てた家畜は、売ることができます。売る時は家畜屋さんに相談しましょう

牧場での仕事

家畜の世話

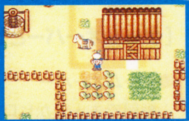
牛は話しかけたりブラッシングをすることによって、乳の出がよくなります。にわとりは餌を忘れると、3日間卵を生まないことに……

土地の開墾



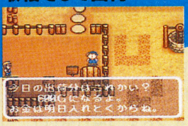
野菜や牧草の種を植えるには、まず土地を耕さなくてはなりません。耕す土地を確保するため、邪魔な岩や切り株を撤去しましょう

牧草・野菜を育てる



牧草を育てる上で水は必要ないのですが、野菜には毎日じょうろで水をあげて下さい。育っていく姿はかわいいですよ

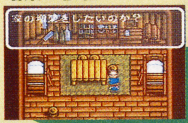
収穫そして出荷



実がなった野菜は出荷箱、もしくは馬の背に付いている鞍に投げ込んで下さい。夕方5時になると出荷のおじさんが取りに来ます

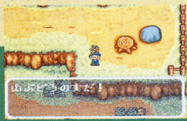
裏山へ行く

増築の依頼



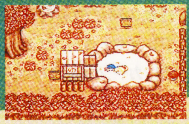
ある程度資材とお金が貯まれば、家を3段階まで増築することができます。お嫁さんを呼ぶには、ぜひ2段階ぐらいの増築を！

収穫物を採ってくる



山ブドウやきのこを採って牧場の出荷箱に入れると、買い取ってくれます

温泉に入る



温泉に入れば、疲れた体を休めることができます。長い時間入っているより、何回も入った方が効果があるみたいです

釣りをする

春の月に初めて釣った魚をリリースすると、いいことがおきるかも……。リリースは柵の切れ目からしましょう

夕方6時 ベッドでおやすみなさい

ワンポイントガイド その1 種のまき時について

花屋さんで売られている野菜の種は、いつでもまいていいわけではありません。種には、まき時があるのです。

- 春まきの種…かぶ・じゃがいも
  収穫……春～夏
- 夏まきの種…トマト・とうもろこし
  収穫……夏のみ

※牧草だけは春～夏にまいてもOKです。収穫は春～秋にできます。

最初にお金を稼ぎたい場合は、収穫の早いかぶを植えた方がベスト

ワンポイントガイド その2 プロポーズ・結婚について

牧場生活の2年半、まったく1人で過ごすのもさびしいものです。町へ出て、積極的にお目当ての女の子へ話しかけましょう。プロポーズは露店のおじさんが売っている青い羽根を持って、女の子に話しかけます。結婚により充実した牧場ライフを送ることができますよ。なお自分への愛情の度合いが知りたい場合、彼女の家の日記帳を見てみましょう。

マリア 内気なお嬢様。町長の娘。

エレン 動物好きで、料理が大得意の女の子。

イヴ 陽気でお祭り好きな美人。酒場勤務。

ワンポイントガイド その3 エンディングについて

2年半の牧場生活の、総まとめを見ることができるのがエンディングです。牛やにわとり、飼い犬への愛情はどうでしょうか？ 奥さんや子供に対する愛情度は？ こういったように、エンディングは「しあわせ指数」によって様々です。

こんなこともあれば……

しあわせ!!

魔神転生

アトラス●商品番号 254223●書き換え価格：1000円

ある事件によって202X年のトウキョウに現れた悪魔。主人公である君の使命は、人類の未来を守る為に悪魔と戦うこと。さらに悪魔と会話をして味方にし、合体で強力な悪魔を造る事が可能な本格S・RPG!

Fブロック3 Bブロック4

ゲームの始め方

『魔神転生』は『女神転生』シリーズの世界観を舞台としたシミュレーションRPGです。プレイヤーは各シナリオの条件をクリアしながら進んで行きます。

[タイトル画面]

●始めから

ゲームを最初から遊ぶ時はタイトルメニューでSTARTを選びます。

●名前の入力

タイトル画面のメニューでSTARTを選ぶと名前の入力画面へと移ります。ここでは、十字ボタンで文字を選び、Aボタンで入力して下さい。文字を間違えた時はBボタンで1文字ずつキャンセルできます。入力が終了したら、リターンキー（矢印が90°に曲がっているキー）を選びAボタンを押して下さい。

●能力の設定

主人公の名前の入力が終了すると、次に能力を設定します。6つの能力に8ポイントを振り分けて下さい。

十字ボタンの上下で能力を選び、右またはAボタンで1ポイントずつ振り分けていきます。十字ボタンの左もしくはBボタンで、振り分けすぎたポイントをキャンセルできます。各能力の意味については以下の通りです。

・つよさ
直接攻撃の攻撃力に影響します。

・まりょく
魔法攻撃の攻撃力、および魔法攻撃を受けた時の防御力に影響します。

また、ヒロインの場合、魔法を習得する早さにも影響します。

・たいりょく
HPの上昇率に影響します。

・ぼうぎょ
直接攻撃時の防御力に影響します。

・すばやさ
クリティカル・ヒットの出やすさや、敵からの攻撃を避ける確率に影響します。

・うん
敵を倒した時のアイテム出現率に影響します。

●コンティニュー

プレイ中にセーブしておけば、パーティーの状態がそのまま記録されます。タイトルメニューでCONTINUEを選び、続きを始めたいデータを十字ボタンで選択し、Aボタンで始めて下さい。

[ゲームオーバーとセーブについて]

●ゲームオーバー

戦闘で主人公かヒロインが敵の攻撃を受けてHPが0になってしまった場合、ゲームオーバーとなります。

●セーブについて

セーブはプレイヤーのユニットが全て未行動の時にのみ行うことができます。まず、プレイヤーターンの時にユニットのないところにカーソルを合わせ、Aボタンを押してシステムコマンドを表示します。十字ボタンで“セーブ”を選びAボタンを押して下さい。

コントローラの操作

●セレクトボタン
タイトル画面でのメニュー選択。

●十字ボタン
カーソルの移動。

●Bボタン
コマンドメニューのキャンセル。コマンド選択時のキャンセル。行動していないユニットへのカーソルの移動。

●Aボタン
コマンドメニューの呼び出し。コマンド選択時の決定。

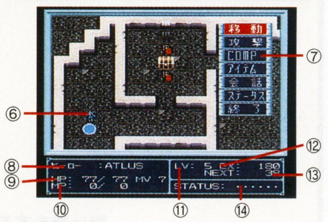
●スタートボタン
ゲームのスタート。

画面の見方

戦闘マップ画面①

①カーソル…十字ボタンでユニットを選択します。
②月齢…月の満ち欠けの状態です。月が満ちるに従い敵の悪魔は強くなり、会話が成立しにくくなります。
③MAG…マグネタイトの量です。マグネタイトは仲魔が移動する際に必要なエネルギーで、1マス移動するたびにその仲魔のCP（こうたいポイント）分だけ減っていきます。なお、これが0の時に移動すると、1マス移動ごとにHPが減ります。
④お金…ストックしてある仲魔を召喚する際に必要で、召喚額は個体ごとに異なります。
⑤地形…カーソルが示す地形の名称と地形効果を表しています。地形効果の数値が高いほど直接攻撃のダメージは軽減されます。
⑥ユニット…ユニットの色が青のものは味方ユニット、赤のものは敵ユニット、黄色のものは中立ユニットを表します。
⑦コマンド
※下の「コマンドについて」を参照。

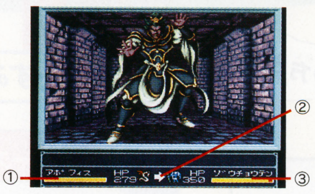
戦闘マップ画面②



⑧種族：名前…ユニットの種族と名前を表示しています。
⑨HP（ヒットポイント）…ユニットの生命力を表します。HPが0になるとユニットは消滅します。
⑩MP（マジックポイント）…ユニットの魔法力を表します。
⑪LV（レベル）…ヒーローとヒロインのみ、経験値を積むことでレベルが上がります。
⑫EX（エクスペリエンス）…ユニットの経験値を表します。
⑬NEXT（ネクスト）…次のレベルまでのEXの値を表します。
⑭STATUS（ステータス）…ユニットの状態を表しています。

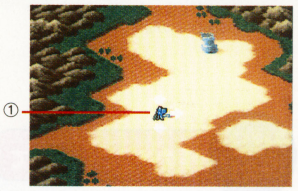
・せんとうクラス　悪魔のユニットにのみ存在し、経験値を積むことで上昇します。（合体した場合はリセットされます。）
・CP（こうたいポイント）　悪魔ユニットにのみ存在し、抗体ポイントを表します。

戦闘画面



①攻撃側ユニットHP
②攻撃・反撃ターン表示
③防御側ユニットHP

全体マップ画面



①カーソル
十字ボタンで進みたい時点を選び、その場所へ移動できます。

コマンドについて

[ユニット用コマンド]

ユニット用コマンドは、ユニットにカーソルを合わせAボタンを押すと表示されます。なおユニットによりメニューは異なります。

●移動　ユニットを移動させます。明るく表示された所が移動できる範囲です。仲魔ユニットに限り、主人公のユニット上へ移動させることでコンピュータに戻すことができます。またある条件をクリアすると、他の仲魔ユニット上へ移動させて合体することができます。
●攻撃　隣接する敵ユニットを直接攻撃します。
●魔法　魔法を使います。選択すると魔法の効果範囲が明るく表示されます。
●会話　主人公専用コマンドで、会話したい敵ユニットに隣接した状態でコマンドを実行するとカーソルが表示されますので、相手を選び話しかけて下さい。
●COMP（コンピュータ）　主人公専用コマンドで、COMP内にストックされている仲魔を召喚したり、外すことができます。
●アイテム　所有しているアイテムを使用します。
●特技　仲魔専用コマンドで、習得している特技を使います。特技は合体だけでできる悪魔が使用可能で、使用した特技は次のFULL MOONターンになるまで使用できません。
●ステータス　ユニットのステータスを見ることができます。
●はずす　仲魔専用コマンドで、召喚されたパーティーから外れたい時に使用します。
●終了　そのユニットの行動を終了します。

[システムコマンド]

ユニットのいないところにカーソルを合わせAボタンを押すことで、システムコマンドが表示されます。

●セーブ　その時のゲームの状態を保存します。ファイルは2つ用意されています。
●ロード　セーブしてあるデータをロードします。
●リスト　パーティーの一覧表を表示します。
●システム　サウンド、スピード等の設定を変更します。
●終了　プレイヤーのターンを終了します。

リーダー派は

黙って俺の合体を見ておけ！ なんて気合い入れるのはいいけど、合体しすぎてユニットが足りなくなってない？

P220へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社アトラス　TEL03-3235-7802　©1994 ATLUS

Mr.メモリの

魔神転生 お楽しみガイド

手軽で本格的な「メガテン」シミュレーションRPG

この『魔神転生』は『女神転生』シリーズの流れを受け継いだシミュレーションRPGだ。

『女神転生』シリーズというと、神話や伝記に見られる悪魔や天使などが登場する、オカルティックでサイバーなRPGで、多少難しめという印象があるかもしれない。だけどこの『魔神転生』は、「メガテン」ならではの面白さを巧みに取り出して、すごく分かりやすいゲームに仕上げられているんだ。

例えば「メガテン」シリーズでは「邪教の館」でしかできなかった仲魔同士の合体も、『魔神転生』では戦闘マップ上でユニットを重ねるだけで可能となった。また戦闘も複数の敵味方が入り乱れるパーティー戦ではなく、ユニットによる1対1の戦いとなったため、非常にシンプルで、とっつきやすくなっているのだ。

だからといって、単純に初心者向けの簡単なゲームというわけではない。戦略シミュレーションとしても本格的に作られていて手応えは十分。ユニットの移動や戦闘は、じっくりと考える必要がある。

魅力的な「メガテン」シリーズと戦略性の融合。これこそが『魔神転生』の大きな魅力といえるだろう。

悪魔との会話の駆け引きも魅力の1つだ

プレイの決め手

はやわかり ゲームの流れとデータ集

全体マップ

▼

戦闘マップ

初めに、マップクリア条件が表示されます。(条件はマップによって異なります)

プレイヤーターン

一番初めのプレイヤーターンでは主人公(あるいはヒロイン)のみなので、仲魔を召喚します。この時召喚する前に、少しでも有利な地形や回復の泉などに移動するのがコツです。

▼

エネミーターン

敵の行動ターンです。敵は必ずしも戦闘マップにはじめからいる数が総数とは限りません。画面内にジェネレータ(敵の悪魔が出現する場所)がある場合はそこからも出現します。

▼

プレイヤーターン

セーブする場合は、行動の前にシステムコマンドでセーブします。次に敵が近くにいる場合は隣接して攻撃、会話などを行います。攻撃を行うと自動的に敵からの反撃を受けるので注意が必要です。また会話は、うまく進めば敵の悪魔を仲魔にできます。

プレイヤーターン、エネミーターンの繰り返し

シナリオクリア

敵の全滅や、目的地にたどり着くなどのマップごとの条件を満たすことで、クリアとなります。

▼

全体マップ戦闘マップ

ナカマをよび出す

仲魔を呼び出すには、主人公のコンピュータ以外に、ヒロインが使うことのできる魔法“サバトマ”によっても可能です。仲魔を召喚する場合、地形によっては召喚できないこともありますので注意が必要です。

ナカマのがったい

仲魔の合体は移動マップ上にある“邪教の館”と、悪魔合体プログラム入手後の戦闘マップ上で可能です。

なお、以下の場合は合体をすることはできません。

- ●合体後の悪魔のレベルが、主人公のレベルよりも高い場合。
- ●戦闘マップ上で合体を行った地点が、合体後にできる悪魔にとって移動不可能な地形の場合。

攻撃

攻撃は1対1で行われます。攻撃を仕掛ける側の先制攻撃で始まり、それが終了すると今度は防御側の反撃になります。

会話

仲魔にしたい悪魔が隣にいる場合、このコマンドを選びます。会話が始まると選択肢が表示されますので、うまく選んで会話を成功させます。会話に成功すると仲魔になり、COMPの中にストックされます。なお、以下の悪魔には話しかけることはできません。

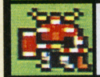
- ●ヒーローより悪魔のレベルが高い場合。(中立ユニットを除く)
- ●敵専用の種族の場合。
- ●月齢がFULL MOONの場合。

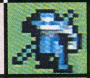
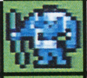
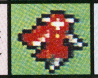
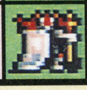
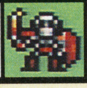
魔法系統一覧

名称	効果
アギ系	火炎の魔法。アギ→アギラオ→マハラギ→マハラギオン
ブフ系	氷結の魔法。ブフ→ブフーラ→マハーブフ→マハブフーラ
ジオ系	電撃の魔法。ジオ→ジオンガ→マハジオ→マハジオンガ
ザン系	衝撃の魔法。ザン→ザンマ→マハザン→マハザンマ→????
ディア系	HP回復の魔法。ディア→ディアラマ→ディアラハン→メディア→メディアラハン
ポズムディ	治癒の魔法。POISON(毒)をなおす
パララディ	治癒の魔法。PALSY(麻痺)をなおす
パトラ	治癒の魔法。CLOSE(魔法封じ)をなおす
トラエスト	戦闘マップから全体マップへ脱出します。ただし、持ち金を半分失います
サバトマ	ヒロインの専用魔法。主人公の「ナカマをよびだす」と同様の効果です

種族について

種族には6つの大種族があり、それぞれの大種族内に3系統の種族があります。

神族(しんぞく)		龍族(りゅうぞく)		飛天族(ひてんぞく)	
	女神：飛行ユニット 移動力：12／使用魔法：回復系魔法全般／特徴：戦闘に不向きで、ジオ系魔法に弱い		飛龍：飛行ユニット 移動力：7／使用魔法：なし／特徴：対地上ユニットに強いが、ジオ系魔法に弱い		天使：飛行ユニット 移動力：9／使用魔法：回復系魔法全般／特徴：回復魔法を得意とし、ジオ系魔法に弱い
	魔神：地上ユニット 移動力：7／使用魔法：ジオ・ザン系／特徴：攻撃力が高いが、ブフ系魔法に弱い		龍王：地上ユニット 移動力7／使用魔法：なし／特徴：攻撃力・防御力が高いがアギ・ブフ系魔法に弱い		霊鳥：飛行ユニット 移動力：7／使用魔法：なし／特徴：対飛行ユニットに強いが、ジオ系魔法に弱い
	邪神：地上ユニット 移動力：6／使用魔法：アギ・ブフ系／特徴：直接攻撃で相手をPALSYにできる		邪龍：地上ユニット 移動力：8／使用魔法：なし／特徴：直接攻撃で相手をPOISONにできる		堕天使：飛行ユニット 移動力：10／使用魔法：回復系魔法全般／特徴：直接攻撃で相手をPALSYにできる

獣族(じゅうぞく)		魔族(まぞく)		鬼族(おにぞく)	
	神獣：地上ユニット 移動力：9／使用魔法：なし／特徴：対飛行ユニットに強く、砂漠での移動に強い		幻魔：地上ユニット 移動力：6／使用魔法：攻撃系魔法全般／特徴：攻撃魔法に優れている		鬼神：地上ユニット 移動力：9／使用魔法：なし／特徴：攻撃力は高いが、アギ系魔法に弱い
	魔獣：地上ユニット 移動力：8／使用魔法：なし／特徴：森での移動に優れている		妖精：地上ユニット 移動力：7／使用魔法：回復系魔法全般／特徴：ゲーム序盤で回復の要となる		闘鬼：地上ユニット 移動力：5／使用魔法：なし／特徴：攻撃力は高いが移動が遅く、アギ・ブフ系魔法に弱い
	妖獣：地上ユニット 移動力：8／使用魔法：なし／特徴：水上を移動でき、直接攻撃で相手をCLOSEにできる		魔王：地上ユニット 移動力：9／使用魔法：攻撃系魔法全般／特徴：直接攻撃で相手に様々なステータス異常をきたす		邪鬼：地上ユニット 移動力：7／使用魔法：なし／特徴：攻撃力が低く、アギ系魔法に弱い

魔神転生Ⅱ

アトラス ●商品番号 281255●書き換え価格：1000円

独特の世界設定やシステムなど、女神転生シリーズの流れを汲み、さらに悪魔合体をパワーアップし、3身合体と精霊合体ができるようになったシミュレーションRPG魔神転生の続編。

Fブロック3 Bブロック4

ゲームの説明

タイトルデモに続きタイトル画面が出ます。十字ボタンの左右で「NEW GAME」か「CONTINUE」を選択して、AまたはSTARTボタンを押してください。

[セーブについて]

敵ターン終了後にXボタンを押す、戦闘マップクリア後のセーブ画面で「はい」を選択する、全体マップ上で「SAVE」コマンドを選択するとセーブを行います。

[戦闘マップでの目的]

戦闘の目的はマップにより異なります。目的を達成すると次のマップに進みます。

●拠点クリアマップ
戦闘マップ上のプレイヤーユニット(青)を敵の拠点(赤く点滅するプレート)の上に移動させて制圧を行う(「OCCUPY」コマンドを実行する)とマップクリアです。逆に敵ユニット(赤)にプレイヤーの拠点(青く点滅するプレート)を制圧されるとゲームオーバーになります。

●たどり着きクリアマップ
特定の地形にたどり着くとクリアです。

●全滅クリアマップ
敵ユニットを全滅させるとクリアです。

●ボスクリアマップ
特定のユニットを倒すとクリアです。

[ゲームオーバーの条件]

人間ユニットが1つでも倒されるとゲームオーバーです。また、拠点クリアマップは、ゲームオーバー条件が2つあることになりますので注意してください。

[ユニットの移動]

カーソルを移動させたいユニットにあわせてAボタンを押すと、移動範囲が表示されます。行きたい地形のところにカーソルをずらしてAボタンを押すと移動を行います。移動を終えると「攻撃」「話す」などの行動を行えます。

移動の必要がないときは移動範囲が表示されているときにもう一度Aボタンを押してください。そうすれば移動せずに行動を行えます。

[REMIX(合体)システム]

「REMIX」とは、2体以上のアクマをデジタル化し、融合して強力な1体のアクマを作り出すシステムです。このREMIXは、全体マップ上にある「REMIX STATION」で行えます。

また、ゲームを進めていると手に入る「FRY - DAY」というREMIXシステムプログラムを使用すれば、戦闘マップ上でREMIXを行えるようになります。

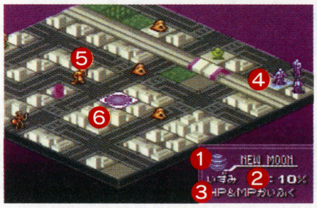
リーダー派

話せば分かるって言っても、DARK属性のアクマに話しても無駄だって。合体させて自分で作ろうよ。

P118へワープ

画面の見方

戦闘マップ画面



①月齢
月の満ち欠けを示します。新月から満月まで1/8刻みで毎ターン変化します。アクマはこの影響を強く受け、満月時にはクリティカルが出やすくなります。

②地形名・地形効果
カーソルを合わせている地形の名前と地形効果が表示されます。

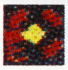
③地形の説明
カーソルを合わせた地形に特殊な効果がある場合は、効果の説明が表示されます。

④プレイヤーユニット

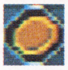
⑤敵ユニット

⑥カーソル

全体マップ画面のポイント

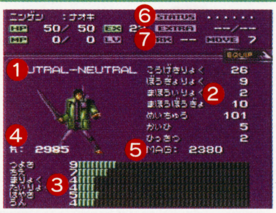

敵のいる戦場を示しています。

宝石を精霊かアイテムに交換する。


武器や防具等を売っています。

アクマのREMIXを行います。

ステータス画面



①属性
属性には横の属性(LAW、NEUTRAL、CHAOS)と縦の属性(LIGHT、NEUTRAL、DARK)があります。属性により仲魔にできるアクマやREMIXに多少の変化が出てきます。

②パラメーターA
戦闘に直接影響する数値です。パラメーターBの能力値、武具の能力値により変化。

③パラメーターB
ユニットが本来持っている能力値です。武具によって増える場合があります。

④マッカ
現在の所持金を示します。

⑤マグネタイト
アクマを召喚するときに使用します。

⑥STATUS
そのユニットの状態を示しています。

⑦RANK
アクマの成長度合いを示しています。経験値100ごとに1ランクアップします。

主なアクマユニットの種類と特徴

●魔神
強力な魔法を持つ上に欠点がない、レベルの高い上位種族。3REMIXでのみ出現。

●女神
回復魔法のスペシャリストで移動力が高い。対空攻撃型に弱い。3REMIXでのみ出現。

●祖神
能力が高い上に欠点がないバランス型ユニット。複数の魔法を持つ。

●邪神
射程距離が長く、飛行ユニットに強い。全天候型のユニット。

●天魔
先制攻撃型のユニットで移動力が高い。3REMIXでのみ出現。

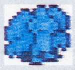
●鬼神
クリティカル攻撃を得意とするユニット。3REMIXでのみ出現。

●天神
弓を装備することで遠距離攻撃が可能。3REMIXでのみ出現。

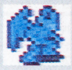
●地祇
天神同様、弓により遠距離攻撃が可能。3REMIXでのみ出現。

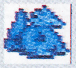
●魔王
魔法だけでなく、直接攻撃にも優れた攻撃、防御を展開する。

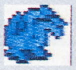
●夜魔
魔法攻撃のスペシャリスト。防御力が低いため直接攻撃に弱い。


●熾天使
強力な魔法を持つ飛行系ユニット。魔力が高く、対空相性を持つ魔法にも強い。

●天使
平均的な能力を持ち、魔法も使えるユニット。鳥族、獣族に弱い。


●堕天使
クリティカル攻撃が得意。上級堕天使は熾天使に劣らぬ能力を持つ。


●龍神
攻撃力と体力が高い。獣族のような対空ユニットとも互角に戦える。


●龍王
超遠距離攻撃型ユニット。移動力が低く接近戦に弱いところが欠点。

●地霊
防御力が非常に高いユニット。しかし、魔法攻撃には弱い。

●妖精
移動コストの影響をあまり受けないという特徴を持つユニット。

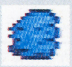
●精霊
能力が低いユニット。しかし、REMIXで意外な使い道がある。

●霊鳥
最大の移動力を誇るが対地攻撃に適さない。また、対空型に弱い。

●神獣
山岳部の移動を得意とする。素早さが高く2回攻撃が出やすい。

●聖獣
砂漠での移動を得意とするユニット。素早さは神獣ほど高くない。

●妖鬼
平均的な能力を持つ。敵部隊にいることが多いので仲魔にしやすい。


●邪霊
補助攻撃魔法を得意とするユニット。移動コストの影響が少ない。

●外道
戦闘能力が低い、いわゆる下っ端的存在。ゲーム序盤に出現。

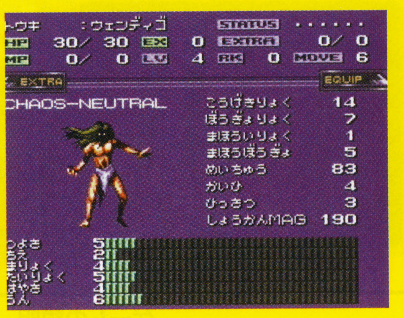
このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社アトラス TEL03-5261-2356 ©ATLUS 1994,1995 ALL RIGHTS RESERVED.

Mr.メモリの 魔神転生Ⅱ お楽しみガイド

REMIXで強力なユニットを作ろう！

このゲームの最大の魅力は、なんと言っても仲魔にしたアクマを合体させる「REMIX」システムにあると言っていいだろう。このシステムにより、強いアクマを簡単に作り出すことができ、また、通常は仲魔にできないDARK属性のアクマや、REMIXでしか作れないアクマを誕生させることもできるのだ。ゲームが進み「REMIX STATION」を使用できるようになると、REMIXにのめり込んで、なかなかゲームが先に進まなくなるだろう。ここでREMIXに関するお徳な情報を1つ紹介しよう。

REMIXで作り出したアクマは、ランクアップによって覚えた「EXTRA」(アクマが使える特技)を継承できるようになっている。そのことを利用してREMIXを重ねていくと、最高60種類以上ものEXTRAを持つアクマを作成することができるのだ。ただし、REMIX後のアクマのレベル数が全体レベルの数3(人間ユニットの中で一番高いレベルの数値)より高い場合はREMIXできないので注意してほしい。



強力なユニット同士をREMIXさせよう！

プレイの決め手

コントローラの操作

- ●十字ボタン
  カーソルの移動などに使用します。
- ●Aボタン
  コマンドのオープン、選択項目の決定、メッセージ送りに使用します。
- ●Bボタン
  コマンドのクローズ、キャンセルなどに使用。
- ●Xボタン
  ステータスの表示、戦闘マップ時のセーブ。
- ●Yボタン
  未行動ユニットへのカーソル移動に使用。
- ●Lボタン
  システムコマンドのオープンに使用。
- ●Rボタン
  システムコマンドのオープンに使用。

各コマンドの効果

ユニットをカーソルで選択すると表示されるコマンド

ATTACK

敵ユニットが攻撃可能範囲にいる場合にこのコマンドを選択すると、攻撃範囲と攻撃相手との相性表が表示されます。OKならばAボタンを押してください。そのまま戦闘が始まります。攻撃範囲内に2体以上の敵がいる場合は、十字ボタンの左右で攻撃対象を選択できます。なお、攻撃する側のユニットが相手の攻撃範囲内にいると反撃をうけます。また、「はやさ」のパラメータが相手より高い場合、2回攻撃することがあります。「ひっさつ」のパラメータが高い場合はクリティカルヒット(ダメージ2倍攻撃)が出やすくなります。

MAGIC

その場所から使用できる魔法を持っている時に選択すると、魔法の一覧表が表示されます。使用に必要なMPが足りない、または使用条件が合わない魔法は灰色で表示されます。使用する魔法を選択したら、ATTACKコマンドと同じ要領で対象を選んでください。複数攻撃の場合も、それぞれの敵ユニットに対する相性を見ることができます。なお、人間ユニットはゲームスタート時に魔法を使えません。魔法はゲームを進めていくと使えるようになります。ただし、すべての人間が使えるようになるわけではありません。

EXTRA

アクマの「EXTRA」を使用するコマンドです。すでに使用済みになっているもの、使用条件が合わないものは灰色で表示されます。EXTRAとはアクマが使える特殊な技のことで、ランクアップすると覚えることがあります。魔法のようにMPを消費することはありませんが、一度使用すると月齢がFULL MOON（満月）になるまで使用できません。EXTRAは魔法に似ていますが、本来魔法を持っていないユニットでも覚えることがあります。また、REMIXにより引き継ぐことも可能です。

ITEM

●USE

アイテムを使用するときに使います。使用条件に合わないアイテムは灰色で表示されます。

●SORT

アイテムを整理するときに使用します。

TALK

会話をして敵のユニットを仲魔に引き入れる時に使用します。ただし次の条件に相当する場合は会話できません。

- ●こちらの人間ユニットが話しかけたとき、相手側のアクマユニットがDARKまたはLIGHT属性の場合。
- ●相手がボス等の特殊な存在の場合。
- ●相手のレベルが全体レベルより高い場合。
- ●月齢が満月(FULL MOON)の場合。
- ●こちらのアクマユニットが話しかけたとき、相手の種族がこちらの種族と違う場合。
- ●話しかける側の状態がCLOSE(魔法を封じられている状態)のとき。

EQUIP

武器や防具を装備したり外したりするときに使います。「そうび」を選び装備する場所を決めると、装備可能な武具のリストが表示されますので、Aボタンで決定してください。武具の選択中、右側のウインドウに、現在の装備との比較パラメータが表示されます。数字が黄色い場合はパラメータが上がる、灰色の場合は下がるという意味です。白は変化なしです。「さいきょう」を選ぶと攻撃力、防御力のもっとも高い武具を自動装備します。

COMP

●SUMMONS

仲魔にしたアクマを召喚して敵ユニットと戦わせます。召喚できる場所は、召喚を行ったユニットに隣接している4カ所の地形です。なお、召喚にはアイテムの「マグネタイト」が必要になります。マグネタイトの消費量は、呼び出すアクマの種類により異なります。

●LEAVE

アクマを仲魔から外します。一度外した仲魔は二度と戻りませんので注意してください。

ASK

アドバイザーの情報を聞くときに使います。

END

そのユニットの行動を終了するときに使用。

OPEN

通路をふさいでいる結界を除去するときに使用。

OCCUPY

敵の拠点を制圧するときに使用します。

SEAL

敵が出現するジェネレーターを破壊します。

ユニットのいる地形以外の場所にカーソルを合わせAボタンを押すと表示されるコマンド

LIST

プレイヤーユニットの一覧を表示します。

TIDE

現在のパーティの状況を表示します。

CONFIG

ゲームのいろいろな設定を変えられます。

AFFINITY

種族対種族の直接攻撃の相性を表示します。

ESCAPE

所持金の半額を払って戦闘から脱出します。

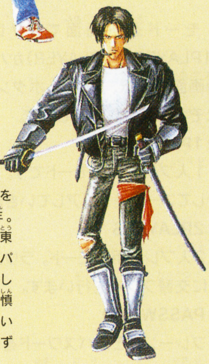
TURN END

プレイヤー側のターンを終了します。

キャラクタ名鑑

武内ナオキ

都内の大学院に席を置いていたが、両親の死亡事故の真相を解明するためアクマに対抗する組織、パルチザンに志願する。おっとりしていてマイペース。23歳。



橘 薫

新宿で自営業を営んでいた青年。24歳。アクマが東京に侵攻した後、パルチザンを組織しリーダーとなる。慎重で責任感が強いが、人一倍負けず嫌いでもある。

菊地彩耶

パルチザンのメンバーである菊地智爾の妹。たまたま遊びにいった先でアクマの侵略に遭遇し、そのまま行方不明になってしまう。19歳。

カレン・B・ローズ

ナオキの前に突然現れる謎の女性。ナオキの両親の死亡事故に何らかの関係があるらしいのだが、詳しいことはまったくわかっていない。

キャメルトライ

タイトー │●商品番号 175188●書き換え価格：1000円

迷路を右に左に回転させ、ボールをうまくゴールへ運びます。迷路の中には様々なトラップがあり、ボールの行く手を阻んだりします。迷路はなんと100面もあり、更にSFCオリジナル要素も満載で楽しさ倍増!

Fブロック2
Bブロック0

ゲームの説明

このゲームは、迷路状のマップ自体を回転させて制限時間内にボールをゴールまで運ぶという、不思議感覚いっぱいのタイムトライアル・ボールレースです。

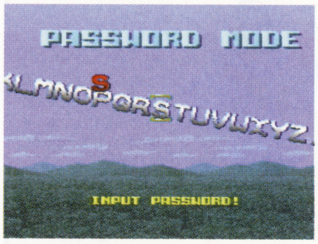
[ゲームスタート]

モード選択画面で、プレイモード(1PLAYER／2PLAYER)かパスワード入力画面を選択、スタートボタンを押すとそれぞれの画面に移行します。

●1PLAYER
1人プレイ用のモードです。ボールを転がしてコースをクリアしていきます。

●2PLAYERS
2人プレイ用のモード。ラウンドクリアごとに交替プレイを行います。

●PASSWORD
プレーンごとのパスワードをL、Rキーで文字列を傾けて文字を選びBボタンで入力してプレイを再開します。



[コース選択]

ゲームモード決定後はコースの選択を行い、プレイ開始です。2Pプレイの場合は1P側が行います。

[ラウンドクリア]

各コースは複数のラウンドで構成されており、ラウンドをクリアすると下記のようなミニチャンスが訪れます。

●ラッキーチャンススロット
ラウンドクリアの際、残り持ち時間が10秒未満だと、スロットマシンが出現します。このスロットは自動的にリールが回転しますので、Bボタンで回転を停めてください。回転停止後、3つのリールの合計数がボーナスとして持ち時間(タイマー)に加算されます。

●ラップタイムマッチ
2Pプレイ時にラウンドクリアするとラップタイムの速かったプレイヤーに5秒のボーナスタイムが加算されます。

[ゲームオーバー&コンティニュー]

ゲーム中、残り時間が0になるとタイムアウトとなりナンバーマッチに進みます。また、ナンバーマッチに失敗した場合はゲームオーバーです。その後のコンティニュー画面でYESを選ぶと、ゲームオーバーになったラウンドからの再プレイができます。

[ナンバーマッチ]

ボード上にある10個の数字上をカーソルがランダムに動きます。Bボタンでカーソルを止め、ボード下部の数字と一致させてください。一致すれば、20秒加算され、タイムアップとなったその場からゲームを再開出来ます。

画面の見方

コントローラの操作

●Lボタン
マップを左方向に中速で回転させます。

●Rボタン
マップを右方向に中速で回転させます。

●十字ボタン
プレイモードの選択と、プレイ中のマップの回転などに使用します。プレイ時は、十字ボタン左でマップを左方向に、十字ボタン右でマップを右方向に高速回転させることができます。また、十字ボタン上でマップを左方向に低速回転させます。さらに、十字ボタン下でシェイクボタン効果(下記参照)が発動します。

●セレクトボタン
ゲームモードのセレクトに使用します。

●スタートボタン
モードやプレーンの決定、ゲームのスタート、プレイ中のポーズに使用します。

●Xボタン
低速で、マップを左方向に回転させます。

●Aボタン
高速で、マップを右方向に回転させます。

●Bボタン
シェイクボタン効果の発動に使用します(下記の[シェイクボタンについて]を参照)。

●Yボタン
高速で、マップを左方向に回転させます。

[シェイクボタンについて]

シェイクボタン(Bボタン、または十字ボタン下を押すことでジャンプが、押しっぱなしにすることでスピードコントロールができるようになります。

●ジャンプ
シェイクボタンを押した瞬間に、画面全体が振動し、マップのフロア(壁など)の上に乗っているボールが、跳ね上がります。

●スピードコントロール
シェイクボタンを押しっぱなしにしている間は、ボールの転がるスピードが、通常より若干速くなります。しかしボールの跳ね返りも大きくなります。

ナルシスト派は

華麗なプレイを信条にしていても、高速マップ回転ではついコントローラごと体を傾けてしまう…。他人には見られたくないね。

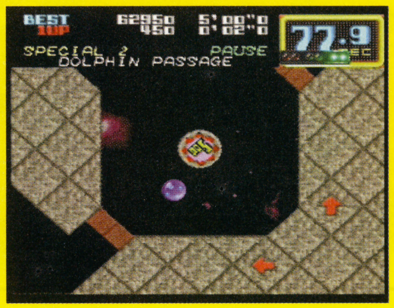
P82へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社タイトー TEL045-593-7115 ©TAITO 1995

キャメルトライ お楽しみガイド
ぐるぐる目が回るほどの快感！

コントローラで動かすのは、ボールじゃなくて、画面上のマップ。マップ中に表示されている矢印をたどり、その方向にボールを進めるべく画面をめまぐるしく回転させる『キャメルトライ』は本当にキテレツで豪快なゲームだ。

そもそも、このゲームは当初、アーケード用ゲームとしてゲームセンターに並んだ作品。SFC移植の際は、業務用コンパネについていたトラックボールこそなくなったが、それ以外は業務用とほぼ同等のクオリティをもって移植された。それゆえプレイ時の難しさもアーケード同様で、プレイヤーは四苦八苦したものだ。だけど、画面を瞬時に回転させる条件反射とボールの転がる軌道・跳ね返る具合を覚えれば、気持ちいいほどすんなりプレイが進む。単純なゲーム性だが奥が深い。そんなハマり度をみせつけるゲームなのだ。これを読んでピンと直感に来たキミ、ぜひこのゲームをやってみよう。たぶん病みつきになるかもよ。ただし、画面がグルグル回るので、酔い止めも用意したほうがいいかもね。



どこにも衝突せずにボールを進め、キャメルマスターを目指そう！

プレイの決め手

このゲームには4つのプレーンがあり、1つのプレーン内の4コースを各3コンティニュー以内でクリアすると、次のプレーンに進めます。プレーンクリアごとにパスワードが表示され、これを入力することで、電源OFF後も続きのプレーンからプレイを再開できます。

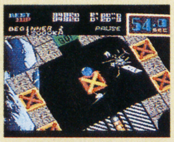
①PRIME PLANE(プライムプレーン)

難易度はそれほど高くありません。最初に始めるトレーニングコースから、スペシャルコースまでのものを含めて、計23のラウンドが用意されています。

②SECOUND PLANE(セカンドプレーン)

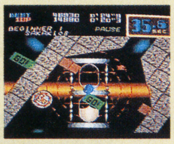
コースとラウンドの数はプライムプレーンとまったく同じですが、若干難易度が高くなっています。ただし、操作に慣れた人ならクリアできるでしょう。

③THIRD PLANE(サードプレーン)



こちらも、コースとラウンドの総数は同じ。ですが、難易度がかなり高くなり、コース中のトラップなども増えてきます。上級者でもてこずるプレーンです。

④FINAL PLANE(ファイナルプレーン)



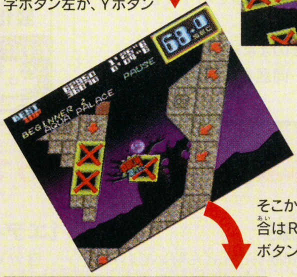
最後のプレーンです。ラウンド数はこちらも他と同様。ただし「最凶」という文字がぴったりくるぐらいに難しく、上級者でもなかなかクリアできないでしょう。

コースの向きに合わせて反射的に操作できるようになろう

このゲームで上達するコツは「とにかく矢印の向きを絶えず眼に入れ、その方向に画面を回転させる」ことに尽きる。それが反射的に行えるようになり、ボールを壁などにつっかえることなく動かせるようになったら、真の上級者と言えるでしょう。

スタート！

左のルートに進みたい時はLボタン、又は十字ボタン左か、Yボタン



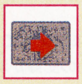
右のルートに進みたい時はRボタン、又は十字ボタン右かAボタン

そこから右に進みたい場合はRボタン、又は十字ボタン右かAボタン

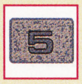
ルートが狭い場所以外は極力、低速での画面回転は使わないほうが良い。また、ボールの動きを止めて一時停止させる場合は、画面を小刻みに両側へ動かす。

マップ中のトラップ＆ボーナスについて

各ラウンドを構成するマップには、様々なトラップやボーナスアイテムなどの仕掛けが設置されており、ラウンドクリアの助けになったり、思わぬ障害になったりしますので注意しておくことがよいでしょう。



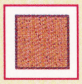
●矢印ブロック
ボールを進めるべき方向(ゴールの方向)を示しています。黄色の矢印で表示される場合もあります。



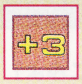
●距離ブロック
ゴール地点までの距離の目安となるブロックです。数字が大きいほど、ゴールから遠いことを示します。

●タイマーダウン
これにボールが当たると、タイマーの残り時間が減ります。外枠が黄色だと－3秒、赤だと－5秒です。

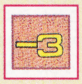
●バンパー
これにボールが当たると、スコアに得点が加算されますが、同時にボールが弾き飛ばされます。



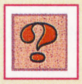
●レンガ
勢いをつけたボールをぶつけることで壊すことができます。



●タイムレンガ
壊すことで、タイマーの残り時間が加算されます。＋3秒と＋5秒の2種類があります。



●タイマーダウンレンガ
これを壊すと、タイマーの残り時間が減ります。－3秒と－5秒の2種類があります。



●ミステリーレンガ
壊すことでタイム加算やタイムダウン、スコアプラスなど、様々な効果がランダムで起こります。

●スコアフラッグ
このアイテムの上をボールが通過することで、スコアに1000点がプラスされます。

●点滅ドア
一定時間ごとにSTOP!とGO!の2種の表示が点滅し、GOの時だけその先に進むことができます。

●ハイパーベースゾーン
ここにボールが触れると、矢印の方向に自動的に流されていきます。

キャメルトライ
タイトー
商品番号 SHVC-CT 175188
●書き換え価格：1000円

す～ぱ～なぞぷよ　ルルーのルー

バンプレスト　●商品番号　308790●書き換え価格：1000円

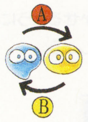
ご存じアルルとルルーが『なぞぷよ』勝負の大試練。ぷよワールドでの『なぞぷよ』問答は、難問・珍問が続出。果たしてすべての問題をクリアできるのか？
ちょっぴりRPG仕立ての『なぞぷよ』だ。

Fブロック2
Bブロック4

ゲームの説明

このゲームは落下してくる2匹のぷよぷよを操作して、同じ色で縦か横に4匹以上並べて消していくパズルゲームです。

[『ぷよぷよ』のルール]



落下してくる2匹のぷよぷよは、A・Bボタンで回転、十字ボタンで左右に移動、下を押すと早く落下させることができます。同じ色同士が並ぶようにフィールドに積んで消していきます。一度にたくさん消すほど、高得点になります。

[『なぞぷよ』のルール]

最初からフィールドにぷよぷよが並べられた状態の、クリア条件を設定した問題が1面に1つ用意されています。その条件を満たすようにぷよぷよを消せば1面クリアです。

ぷよぷよの種類

ぷよぷよ 全部で5色。同色同士でつながる	**鉄ぷよ** 絶対消えないぷよ。下のぷよが消えると落ちる
おじゃまぷよ 透明。隣でぷよぷよが消えると一緒に消える	**壁** 消えない、動かない無敵の障害物

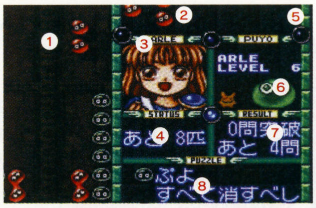
[「アルルのルー」「ルルーのルー」のルール]

●**ポーズメニューとヒント**
ゲーム中にスタートボタンを押すと、ポーズがかかり、以下のメニューが出ます。また、1度失敗した問題でポーズをかけると、ヒントが出ます。
◎つづける…そのまま続行
◎やりなおす…問題を最初からやり直す。1回ミスに。
◎あきらめる…その問題をキャンセルする。1回ミスに。

●**ミスとゲームオーバー**
以下の状況になるとそれぞれ1ミスとなり、アルルの体力が減っていきます。
①フィールド最上段の左から3番目（ぷよの降る場所）が塞がった時。
②条件に合うようにクリアできなかった時。
③ポーズメニューで「やりなおす」「あきらめる」を選んだ時。
体力がなくなるとゲームオーバーです。
体力は画面の表情で確認できます。

表情の変化

画面の説明



①フィールド画面。降ってくるぷよぷよを操作する。
②降ってくるぷよぷよの6手～16手先までを見ることができる。
③表情。変化をチェックしよう。
④現在の問題に対しての達成度。連鎖数などが表示される。
⑤経験玉。全部で8個あり、問題を解くと青くなる。すべて青くなるとアルルのレベルが上がり、体力が増える。
⑥アルルのレベル。
⑦今何問目で、あと何問がノルマなのかを表示。
⑧その問題のクリアの条件。

「なぞぷよ」を堪能できる5つのゲームモード

[アルルのルー]

アルルが大好きなカレーの材料を求めてお買い物へ。行く先々で出会うモンスターから、なぞぷよの挑戦を受けるというストーリーモードです。

●**ゲームをする**
初めて遊ぶ時は「はじめから」を選ぶ。以後、記録が自動的に保存されるので続きから遊ぶこともできる。

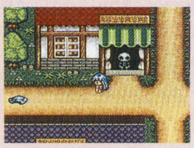
●**データを消す**
必要のない記録を消す。一度消すと元に戻らないので注意。

●**うつす**
記録を他の番号に移す。移動先にデータがある場合、そのデータは消えてしまうので注意。

●**もどる**
最初のメニュー画面に戻る。

[ルルーのルー]

サタンに恋する乙女ルルーが、サタンにおいしいカレーを作るために材料を集めに出かけるストーリーモード。難易度の高い「なぞぷよ」が出題される上級編です。



[連鎖への道]

なぞぷよの問題をどんどん解いていくモード。問題は全50問。一度解いた問題はいつでも遊べるようになる。ある程度クリアしていくと、段位がもらえます。

[とこぷよ]

「とことんぷよぷよ」の略で、レベル1～4の中から好きなレベルを選び、続く限り『ぷよぷよ』を遊ぶことができます。ずっと続けているとレベルが上がり、ぷよの落下速度が速くなっていきます。

[おぷしょん]

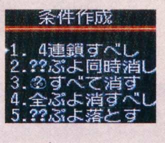
サウンドやボタン操作など、ゲーム中の設定を自由に変更できます。

[エディター]

自分で「なぞぷよ」の問題を作ることができるモードです。作り方は右の表の通りです。

●**画面作成**
フィールド画面にぷよを配置します。降らすぷよぷよやクリア条件などの設定もします。

●**条件作成**



クリア条件の指定。「?」の所は、色・数を十字ボタンの左右で設定します。

●**実行テスト**
作った問題を試すことができます。

●**セーブ**
作った問題を50問まで記録できます。記録同士を重ねると、前の記録が消えてしまうので注意。

●**ロード**
記録した問題を呼び出します。

●**問題を消す**
制作途中の問題を消すことができます。フィールド上のぷよ達がすべて消えます。

●**おわり**
エディターをやめてタイトル画面に戻ります。

カーソル。十字ボタンで動かして様々な指定を作る

ぷよカーソル。ぷよの選択専用。L・Rで動かす

1	**フィールド** ぷよを置く場所にカーソルを合わせ、ぷよカーソルでぷよを選び、Aで置く。Bで消せる
2	**クリア手数設定** クリア手数を決める。増やす時は「+」、減らす時は「−」にカーソルを合わせてAを押す。制限無しにするなら「∞」に
3	**NEXT** 何色のぷよを降らせるか、16手目まで決められる。指定する位置にカーソルを合わせ、ぷよカーソルでぷよを選び、Aで置く。指定しない場所は自動的にランダムで決まる
4	**PUYOのでるでない** ③でランダム指定させる場所、Aで×をつけたり消したりして、降らせる色を限定しておくことができる。5色全部×の場合は赤ぷよが降る。
5	**ぷよ選択ウインドウ** L・R以外でぷよカーソルを動かせる便利な方法。NEXTにすでに置いているぷよにカーソルを合わせてYを押すと、ぷよカーソルがその色の位置に移動する。
6	**もどる** 画面作成を終了し、エディターメニュー画面に戻る

ナンパ派
アルルとルルー、どっちにしようかなぁなんてニヤけていないで、どっちでもいいから早く問題解けよって感じだぞ。
P182へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：バンプレストテレフォンサービス　TEL03-3847-6320/月～金曜日（祝日を除く）10時～16時

©COMPILE 1995 ©BANPRESTO 1995

Mr.メモリのす〜ぱ〜なぞぷよ ルルーのルー お楽しみガイド

シリーズ初！ ついにルルーが主役に

落ちものパズル人気のさきがけともいえる『ぷよぷよ』シリーズのルールを使い、用意された数々の難問を解いていく『なぞぷよ』。『す〜ぱ〜なぞぷよ ルルーのルー』は、そんな「詰め将棋」みたいな『なぞぷよ』シリーズのスーパーファミコン初登場版だ。

実はこの作品、ファンの間では、シリーズの中でかなり異彩を放つ作品として有名だったりする。これまでの『ぷよぷよ』の主役はアルル・ナジャだったが、この『ルルーのルー』では、アルルのライバル（ライバルだと思い込んでいるだけなんだけど）、ルルーが主役。いつもは敵のサタンも、ルルーにかかれば愛しの「サタンさま」。逆に、これまではプレイヤー側のキャラだったアルルが、『ルルーのルー』ではなんだか敵っぽい立場になってしまっている。もちろん本当に敵キャラとして登場するわけではないんだけどね。

そんな一風変わったシチュエーションで、別の角度から『ぷよぷよ』ワールドを楽しめるこの作品。もちろん、「アルルでなきゃイヤっ」という人のために、アルルが主役の「アルルのルー」も入っているぞ。ご安心のほどを。

サタンに恋する乙女のルルー

プレイの決め手

●十字ボタン
- ■ぷよぷよの移動（右・左・下）
- ■アルル、ルルーの移動
- ■エディターでカーソルの移動

●スタートボタン
- ■ゲームスタート
- ■ゲームのポーズ（一時停止）

●Aボタン
- ■ぷよぷよ右回転
- ■決定
- ■エディターでぷよを置く

●Bボタン
- ■ぷよぷよ左回転
- ■キャンセル
- ■エディターでぷよを消す

エディター専用ボタン

●L・Rボタン
- ■置くぷよの色を選ぶ（ぷよカーソルの移動）

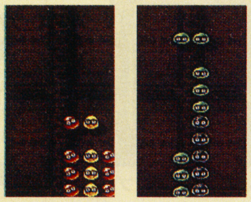
●Yボタン
- ■カーソルを「NEXT」にあるぷよに合わせてから押すと、ぷよカーソルがその色に合う（L・Rボタンを使わずに、ぷよカーソルを動かすことができる）

ぷよ用語

ぷよぷよを一度にたくさん消すための、積み方のテクニックを紹介。「同時消し」「連鎖」などの基本技から、それらを応用した上級テクニックなど、この9つの方法をマスターすれば、どんな「なぞぷよ」も恐くないぞ。

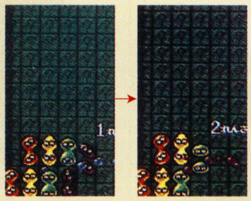
同時消し

複数のぷよぷよが、同じタイミングで消える技。パターンはいろいろなので研究してみよう。



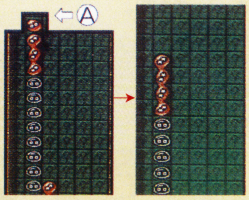
連鎖

あるぷよぷよを消した後、つられて別の組み合わせが2ヶ所、3ヶ所と連続して消えていくこと。



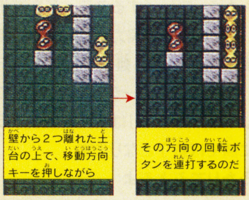
幽霊連鎖

画面外に積んだぷよは、画面内に落ちてこないと消えない。その原理を利用した技。



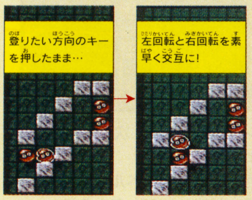
壁越え

壁を越えてぷよを移動させる技。回転と左右移動の組み合わせで画面外でぷよを移動させる。



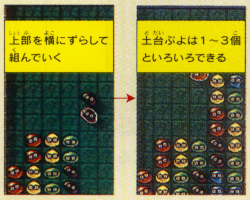
昇龍ぷよ

階段状の配置のぷよや壁を登らせる技。上に壁がない場合、左右移動と回転だけでもできる。



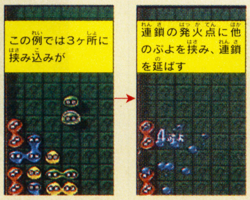
階段積み

段々状に連鎖の仕掛けを積む技。基本型で簡単なので初心者向き。折り返しと併用すると大連鎖に。



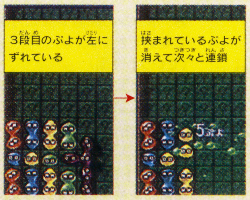
挟み込み

同色4個以上のぷよの間に、他の色を挟んで連鎖を延ばしていく組み方。臨機応変な思考が必要。



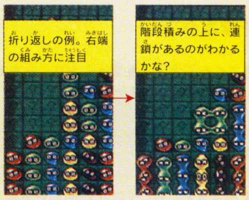
カギ積み

挟み込みの一種で、挟み込むぷよの高さが同じ場合のこと。1個分横にずらして挟んでいく。



折り返し

連鎖を延ばすのに絶対に必要な技。挟み込みと併用して連鎖の上に連鎖を追加できる超上級テク。



登場キャラクター

ルルー

わがまま、高飛車、早とちりなお嬢様

アルル・ナジャ

ぷよぷよ界に君臨する魔道少女

ジャアーン

人を驚かせるのが趣味

すけとうだら

立派な手足を持つ、踊る魚

ぞう大魔王

大きなぞうさん。結構ジャマ

ウィッチ

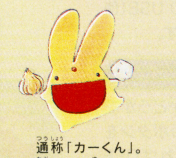
挨拶は「おいッス！」と元気がいい

鱗魚人

泣き虫で気まぐれ。丸いものが好き

ナスグレイブ

跳ねるは、火は吹くは。すごいナス

カーバンクル

通称「カーくん」。踊るのが好き

ぷよぷよ

タイトルにその名のつく主人公

サタン

アルルに言い寄る闇の王。年齢10万25歳

ミノタウロス

ルルーに絶対の忠誠を誓う男

ジェゾ・ウィグィィ

イイ男。でも物凄くトンチンカンな奴

レイス

とても、すごく、かなり無口な幽霊

す〜ぱ〜なぞぷよ ルルーのルー

バンプレスト

商品番号 SHVC-ANQJ 308790

●書き換え価格：1000円

す～ぱ～ぷよぷよ

バンプレスト ●商品番号 326356●書き換え価格：1000円

落ちもの対戦パズルの原点ともいうべき『ぷよぷよ』のスーパーファミコン対応版。
そのシンプルで明快なルールと高いゲーム性は、現在でも色あせない。
スーパーファミコン版ならではの機能も満載だ。

Fブロック2
Bブロック0

ゲームの説明

『す～ぱ～ぷよぷよ』は、上から降ってくる同じ色のぷよぷよを、4つ以上並べて消していくパズルゲームです。

［モードの選択］

タイトル画面でスタートボタンを押すと、モード選択画面になります。『す～ぱ～ぷよぷよ』は4つのモードが楽しめます。遊びたいモードを十字ボタンで選び、Aボタンで決定して下さい。

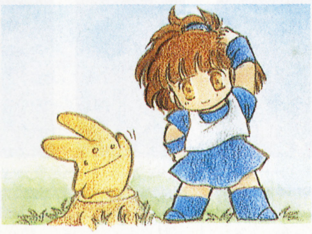
●ひとりでぷよぷよ
コンピュータが操作する16体のキャラクター達と戦います。「ひとりでぷよぷよ」を選んだら、プレイするステージを選択します。プレイヤーの実力に合わせて、簡単な「練習ステージ」、難度普通の「ステージ1」、難しい「ステージ4」から選んで下さい。「練習ステージ」は3体の敵キャラクターに勝てば終了となります。

●ふたりでぷよぷよ
人間同士で対戦します。「ふたりでぷよぷよ」を選ぶと、プレイヤーの実力によってハンデキャップがつけられます。

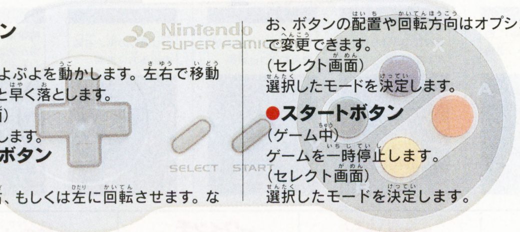
●とことんぷよぷよ
スコアがいっぱいになるか、ゲームオーバーになるまでプレイします。また、このモードは2人でも楽しめます。

●おぷしょん
操作系などの変更を行ないます。十字ボタンの上下でカーソルを動かし、左右で変更する内容を選んでください。

●ゲームオーバー＆コンティニュー
画面上から降ってくるぷよぷよでフィールドがいっぱいになるか、左から3列目が上まで積み上がるとゲームオーバーになります。ゲームオーバーしても、コンティニュー画面でスタートボタンを押せば続きからプレイできます（何度でもコンティニューできます）。



コントローラの操作



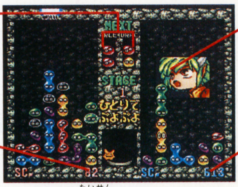
●十字ボタン
（ゲーム中）
落ちてくるぷよぷよを動かします。左右で移動し、下を押すと早く落とします。
（セレクト画面）
モードを選択します。

●A・B・Yボタン
（ゲーム中）
ぷよぷよを右、もしくは左に回転させます。なお、ボタンの配置や回転方向はオプション画面で変更できます。
（セレクト画面）
選択したモードを決定します。

●スタートボタン
（ゲーム中）
ゲームを一時停止します。
（セレクト画面）
選択したモードを決定します。

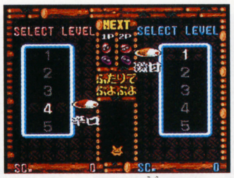
画面の説明

ひとりでぷよぷよ

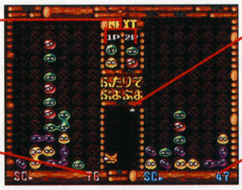


①プレイヤーと対戦キャラクターの、次に落ちてくるぷよぷよを表示。
②対戦キャラクターの顔。ぷよぷよの積み具合によって、表情が変化します。
③プレイヤーと対戦キャラクターのスコア。

ふたりでぷよぷよ



「ふたりでぷよぷよ」を選ぶと、プレイヤーの実力に合わせたハンデキャップ選択画面になります。5段階のレベルから、ハンデを選んでください。レベルの選択が終わるとゲームスタートになります。



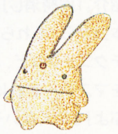
①プレイヤー同士の、次に落ちてくるぷよぷよを表示。
②お互いの勝ち星。
③お互いのスコア

とことんぷよぷよ

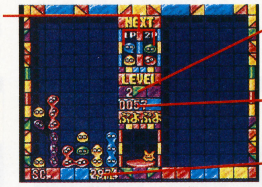
「とことんぷよぷよ」を選択すると、上のような画面になります。ここでは、次の3つのレベルからいずれかを選びます。プレイの途中、レベルによっておたすけキャラクターが登場します。
激甘…カーバンクルとびっぐぷよ
中辛…カーバンクル
激辛…びっぐぷよ

［おたすけキャラクター］

カーバンクル
歩いた道筋にいたぷよぷよを、すべて同じ色に変えてくれます。



びっぐぷよ
積まれた2列分のぷよぷよを、一気に消し去ってくれます。



①プレイヤー同士の、次に落ちてくるぷよぷよを表示。
②お互いの現在のレベル。
③お互いが消したぷよぷよの数。
④それぞれのスコア。

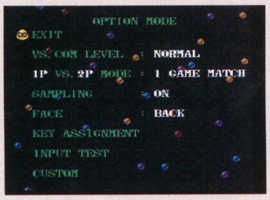
ナンパ派

ぷよぷよって名前、子供向きくさくない？ しかし実際は、お年寄りにも人気。ぷよのかわいさは普遍的なんだね。

P196へワープ

オプションモード解説

モード選択画面で「オプション」を選ぶと、操作系などの変更を行なう画面になります。十字ボタンの上下で位置を合わせ、左右で内容を変更して下さい。



VS COM LEVEL
「ひとりでぷよぷよ」時のコンピュータの強さを設定します。EASY（簡単）・NORMAL（普通）・HARD（難しい）・HARDEST（とても難しい）から選択し下さい。

1P VS 2P MODE
「ふたりでぷよぷよ」を何本勝負にするかを決めます。

SAMPLING
ゲームの最中に声を出すかどうかを設定します。ON（出す）・OFF（出さない）から選んで下さい。

FACE
「ひとりでぷよぷよ」の時、対戦相手キャラクターの顔の表示方法を変更できます。

KEY ASSIGNMENT
それぞれのボタンをTURN RIGHT（右回り）・TURN LEFT（左回り）・NO USE（使わない）のどれかに設定できます。

INPUT TEST
コントローラが壊れていないかどうかをチェックします。コントローラのボタンを押して正常ならON、異常があればOFFと表示されます。

CUSTOM
ゲーム中の音楽や効果音を聞くサウンドテストや、画面表示の変更ができます。

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社バンプレスト テレフォンサービス TEL 03-3847-6320/月～金曜日（祝日を除く）10時～16時

©COMPILE 1993 ©BANPRESTO 1993 MADE IN JAPAN

す～ぱ～ぷよぷよ お楽しみガイド

連鎖連鎖、また連鎖で一発逆転を狙おう！

『す～ぱ～ぷよぷよ』の魅力は、何といっても「ぷよぷよ」の連鎖にある。

連鎖は「ぷよぷよ」を高く積めば積むほど、大連鎖を狙える。だけど、一歩間違えれば、あっという間にゲームオーバーになる危険性も多分にある。ここに、一か八かの究極のスリルがあるのだ。限界まで高く積み上げた「ぷよぷよ」をタイミングよく一気に消せるようになれば、キミはもう「ぷよぷよマスター」ってわけなのだ！

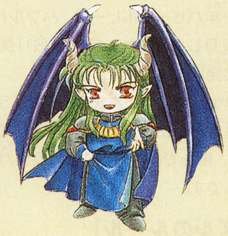
「ひとりでぷよぷよ」や「ふたりでぷよぷよ」で連鎖をすると、相手のフィールドに「おじゃまぷよ」を落とせる。この「おじゃまぷよ」の数は連鎖が大きくなるほど増えるので、うまくやれば一発逆転も狙えるぞ！　勝負の行方は最後の最後まで分からないのだ。

ところで、友達同士で対戦プレイを楽しむのもいいけど、たまには家族と遊んでみては？　ルールや操作が分かりやすいから、普段ゲームをプレイすることのないお父さんやお母さんにも安心してオススメできるのだ。『す～ぱ～ぷよぷよ』が1本あれば、みんなで遊ぶには困らないぞ！

大連鎖で相手のフィールドをおじゃまぷよでいっぱいにしろ！

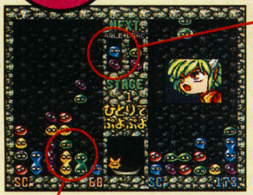
プレイの決め手

普通消しと連鎖消し



普通消し

ぷよぷよを消すには？

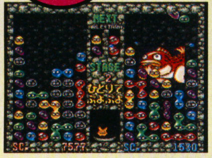


POINT 2 この窓には、次に落ちてくるぷよぷよが表示されています。ぷよぷよは必ず2個1組で落ちてくるので、次のぷよぷよをどこに落とすかを考えながらプレイしましょう！

POINT 1 ぷよぷよは全部で5色あり、同じ色が上下左右に4つ以上くっつけば消えます（ななめは除く）。左から3列目がいっぱいになったら、ゲームオーバーになるので、なるべく早く消しましょう。

ぷよぷよは、同じ色が最低4つくっつけば消えます。でも、一度にたくさん消した方が、得点が高くなります。得点が一定以上になるとレベルが上がり、ぷよぷよが落ちてくるスピードが早くなっていきます。普通に消していたのでは、どんどん早くなるスピードについて行けなくなってしまいます。特に、「ひとりでぷよぷよ」や「ふたりでぷよぷよ」のプレイでは、とても勝てません。そんな時は、相手のフィールドに「おじゃまぷよ」を降らせるといいでしょう。

おじゃまぷよの消し方

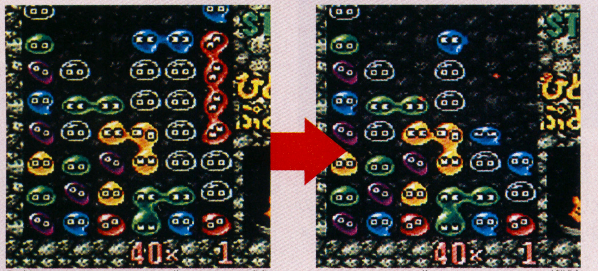


[「おじゃまぷよ」とは？]

ぷよぷよをたくさん消すと、相手のフィールドに透明なぷよぷよが降ります。これが「おじゃまぷよ」です。これは単体では消せないので、相手にとっても自分にとっても厄介なものです。また、ぷよぷよを連鎖で消すと、相手に降る「おじゃまぷよ」の数が増えます。

この「おじゃまぷよ」は、ぷよぷよを消すときに上下左右のどこかにくっついていれば、一緒に消えてくれます。

「おじゃまぷよ」を消してしまおう！



厄介な「おじゃまぷよ」を消すために、橙色のぷよぷよをくっつけると……

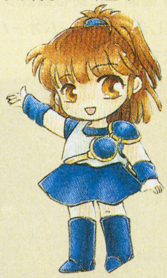
4つくっつけて消したぷよぷよの、隣同士の「おじゃまぷよ」が消えるのだ！

連鎖の仕組み

連鎖って何？

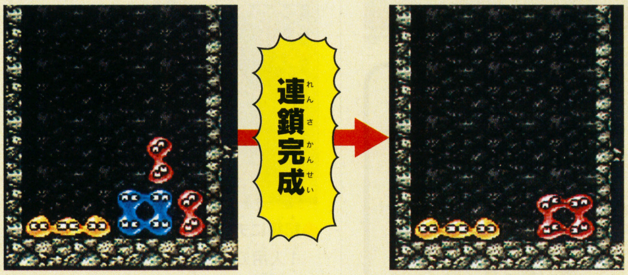
フールド上に積み上がったぷよぷよは、下のぷよぷよが消えるとそのスペースの分だけ下に移動します。この時、移動したぷよぷよが再び4つ以上くっつくと、それがまた消てくれます。これが、連鎖です。

どうしたら連鎖ができるの？



深く考えず適当にぷよぷよを積み上げても、ある程度は連鎖してくれます。でも、それではなかなか勝負に勝てません。そこで、連鎖の仕組みを覚えましょう。まず、積み上げたぷよぷよのどこが消えればどんな風に落ちるか、それを考えるのです。下の例では、連鎖が完成した時のぷよぷよの動きが分かるでしょう。どんな形に積み上げると連鎖が起こるのか、あらかじめ覚えておくといいでしょう。対戦の基本となる3連鎖の基本型も合わせて紹介しておきますので、参考にしてみてください。

[例]



青いぷよぷよが4つつながった！そうすると、青いぷよぷよは消えてなくなる

青いぷよぷよが消えた場所に、赤いぷよぷよが落ちて、連続で赤いぷよぷよが消える！

3連鎖の基本型

このまま青いぷよぷよが下に落ちると、青→紫→橙と連鎖します。

おなじく、このまま緑のぷよぷよが落ちると緑→紫→黄色の順で連鎖します。

これも、紫のぷよぷよが落ちてくると紫→緑→橙の順で連鎖になります。

PUZZLE BOBBLE

タイトー ｜●商品番号 128805●書き換え価格：1000円

あの「バブルボブル」が今度はパズルゲームで登場！ 反射させてバブルを当てることにより、ビリヤード感覚で誰にでも簡単に楽しめます。1人用では全100面のパズルが用意されており対戦プレイも楽しめます。

Fブロック1 Bブロック0

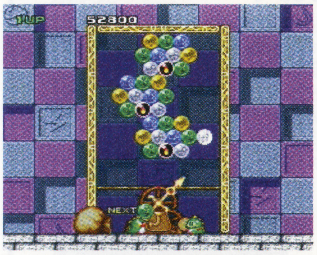
ゲームの説明

村から盗まれた宝物「ブックオブバブル」。村の少年バビーとボビーは、バブルドラゴンに変身し、奪われた宝物を取り戻す冒険に出発しました…。

このゲームは、主人公のバブルドラゴンを上手く使って泡を発射。泡を消していくという、単純でいてハマリ度の高いパズルゲームです。

[パズルのルール]

バブルボールを発射して、同じ色を3つ以上くっつけると、バブルが消えます。バブルが画面下にある最終ラインをオーバーしてしまうと、ゲームオーバーになってしまいます。



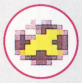
特殊なバブル

バブルには特殊な効果を持ったものがあります。

ファイアーバブル
中から炎が出て、まわりのバブルを消します

サンダーバブル
中から雷が出て、横方向のバブルを消します

ウォーターバブル
割れたところの真下のバブルを同じ色に変えます


スペシャルバブル
最初に当たったバブルと同じ色のバブルが全て消えます

[ゲームモード]

このゲームでは3つのゲームモードが用意されています。ほかに、難易度を設定できるオプションもあります。

●**1人で遊ぼうかな**
1人用の面クリアタイプのモードです。画面にあるバブルを全て消すと、クリアです。全部で100面あります。

●**対戦で勝負だ!**
1～2人用対戦です。先にどちらかが規定ポイントを先取すると、対戦終了です。コンピュータとの対戦も可能です。

●**記録にチャレンジ!**
1人用で、出てくるバブルをいくつ消せるか挑戦するモードです。ラウンドクリアはありません。

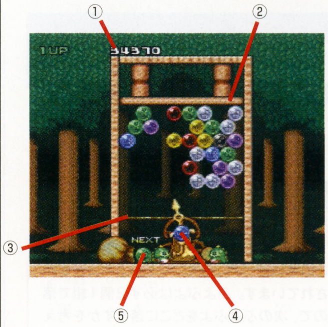
コントローラの操作

●**十字ボタン**
方向舵の方向を決定します。
●**Aボタン/Bボタン**
バブルを発射します。
●**Xボタン/Yボタン**
使用しません。
●**スタートボタン**
ゲームのスタート、ポーズに使います。
●**Lボタン/Rボタン**
R(右)／L(左)方向の微調整に使います。

画面の見方

ここでは、各ゲームモードごとの画面の見方を紹介しています。

1人で遊ぼうかな

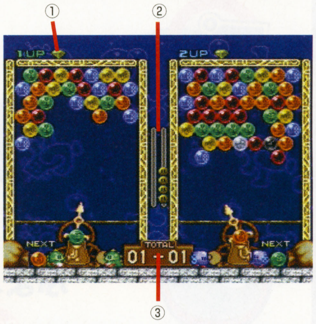


①現在の得点が表示されます。
②この天井は、ある一定数のバブルを発射すると振るえだします。そのままバブルを発射し続けると、天井が一段下がります。
③このラインをバブルが越えるとゲームオーバーになってしまいます。
④今発射するバブルです。
⑤次に発射するバブルです。

●**パスワード入力**
「1人で遊ぼうかな」モードでゲームオーバーになると、6文字のパスワードが表示されます。「つづきからあそぶ」を選んでパスワードを入力すると、ゲームオーバーになった面から続けて遊ぶことができます。

●**ラウンド100について**
最終ラウンド100では通常の画面と異なり、ボスが登場します。ここではボスの周りを守るバブルに向かってバブルでダメージを与え、倒してください。

対戦で勝負だ!



まず、「コンピューターさん」か「にんげんさま」のどちらか、対戦相手を選んでください。「にんげんさま」を選んだ場合、対戦前にハンディキャップを設定できます。
①勝つと、この場所に宝石が表示されます。宝石の数は勝った数といっしょです。
②相手に送り込むバブルを表示するゲージです。
③勝敗のポイントを表示しています。

●**ハンディキャップ**

キャラクタの下に表示されている数がハンディキャップの数になります。数が大きいほど難しくなります。

記録にチャレンジ

他のものといっしょですが、画面右上に消したバブルの数が表示されます。

ファンシー派
バブルンが泡を吐いてる姿にラブラブ!! でも泡を吐きすぎてアワワなんてことにならないようにね。
P38へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社タイトーCP事業部販売課　TEL045-593-7115
©1995 TAITO CORP

Mr.メモリの PUZZLE BOBBLE お楽しみガイド

「パズルボブル」と「バブルボブル」

この「パズルボブル」のもとになったゲームは、「バブルボブル」という昔のアーケードゲーム。このゲームは画面内にいる敵キャラをアワに閉じこめて倒すという、面クリア型のゲームだったんだ。「パズルボブル」で、アワを消すと中からモンスターが出てくるのはそういう由来があったわけだ。今回もコンピューター対戦では「バブルボブル」で登場したモンスターがずらりと顔をそろえている。今も昔も変わらず敵と味方ってとこかな？

ここまで説明したように、2つのゲームはルールの違うタイプのゲームなんだけど、共通しているところもある。それはルールが簡単で、ついついハマっちゃうってところだ。

どちらもアワでひたすら敵をやっつける（「パズルボブル」はアワを消すって感じだけど）だけ。でも、ルールが単純なだけに、自分がミスしたところがはっきりわかっちゃう。それで悔しくて、「あと、もう少し」という感じで続けたくなってしまう…。どちらもハマリ度はかなり高めなのだ。

泡を消しまくり、時間を忘れてフィーバー！

プレイの決め手

バブルの有効な消し方

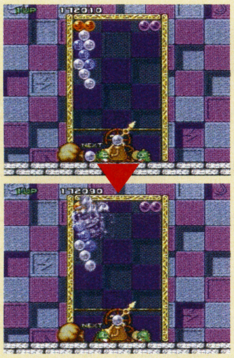
ただやみくもにバブルを消していっても、「パズルボブル」の腕前は上達しません。ここで紹介するテクニックを参考にして、ゲームマスターを目指しましょう！

消しの基本テクニック

ここではバブル消すための基本的なルールなどを紹介します。ここで紹介していることのほかに、操作の感覚を覚えることも重要です。

●壁に反射させて消す

バブルは壁に反射する性質を持っています。直接届かない位置にあるバブルを消す場合に、反射を狙ってみましょう。



▶反射角度を考えて撃てば意外と簡単

●3つ以上にして消す

バブルは3つ以上の数で消すこともできます。離れた位置にある同色のバブルは、なるべくつなげて一気に消してしまいましょう。対戦では特に、バブルをつなげて大量に消すのがポイントです。

●じゃまなバブルの置き方

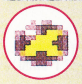
ほしい色のバブルがこないときは、すぐに消せそうなバブルの下につなげるようにくっつけてしまいましょう。このとき、くれぐれも消せそうなバブルの通り道をふさがないように。

アイテムをうまく使おう

ゲーム中にはいろいろな効果を持ったバブルが登場します。それらを使いこなすことが上達の一歩です。

ファイアーバブルの使い方

ファイアーバブルはその周りにあるバブルをキレイに消し去ってしまいます。直接バブルを当てることで効果を発揮するので、まとめ消しに巻き込むと損です。



スペシャルバブルの使い方

このバブルは「記録にチャレンジ！」モードに登場します。どの色を消せば有利になるか考えて撃ちましょう。

サンダーバブルの使い方

サンダーバブルは割れたとき、方向舵のしっぽがある方向に飛んでいく性質を持っています。バブルとの位置が遠ければ、方向のコントロールも可能です。

▲どちらに飛ばすのがトクかな

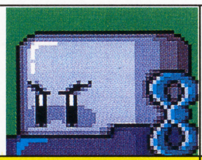
ウォーターバブルの使い方

ウォーターバブルで変わる色は、画面内でもっとも少ない色のバブルと同じになります。この性質を利用すれば、バブルを思うとおりの色にできるはずです。

こんぴゅーたー対戦相手

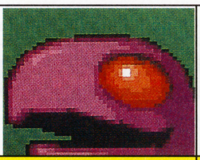
「こんぴゅーたー」の強さは、お好みオプション・敵の強さで設定できます。勝ち越すと、次にさらに強い対戦相手が登場します。10匹目の「すかるもんすた」に見事勝つと、ゲームエンドとなり、エンディングとなります。

ぜんちゃん



ゼンマイ仕掛けのモンスター。弱いです

もんすた

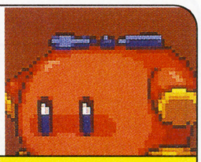


「ちゃっくんぽっぷ」から出演のキャラ

まいた

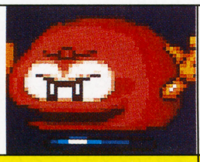
こちらも「ちゃっくんぽっぷ」からの出演

ぷるぷる



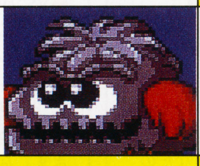
頭についているプロペラをプルプルまわす

ばねぼう



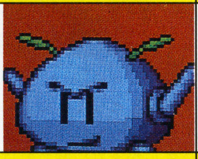
ばねのおもちゃ。ぴょんぴょん飛び跳ねている

ひでごんす



富山出身の怪獣。かなり手強い上級者

いんべーだ

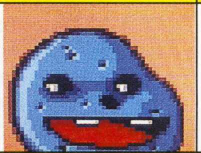


タイトーのゲームといえば、このキャラ

どらんく

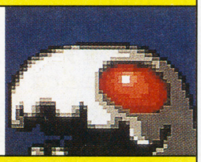
酔いどれウィザード。空き瓶を投げなくても十分強い

らすかる



日吉の山に住むという変なヤツ。すかるより強い？

すかるもんすた



最後の敵。こいつを倒せば感動のエンディングへ！

パネルでポン

任天堂 ●商品番号 468941●書き換え価格：1000円

パネルを左右に入れ替えるだけのシンプル操作、超オモシロパズルゲーム。
下からせりあがるパネルが1カ所でも天井に触れるとゲームオーバー。
白熱興奮の対戦モード、頭をひねるパズルモード等モードも充実。

Fブロック2
Bブロック0

ゲームの説明

カセットをスーパーファミコンに差し込み、電源を入れて下さい。オープニングに続きタイトル画面が表示されます。このときいずれかのボタンを押すとセレクト画面が表示されます。十字ボタンでモードを選びAボタンで決定して下さい。

[ゲームオーバー]

パネルでポンは画面上のパネルを揃えて消す、アクションパズルゲームです。下からせりあがってくるパネルが一カ所でも天井に触れてしまうとゲームオーバーとなってしまいます。

[1PLAYER GAME]

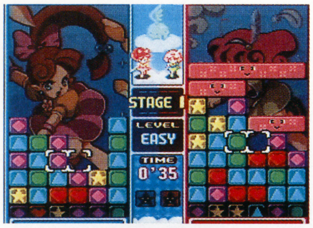
セレクト画面で1PLAYERGAMEを選択すると5種類のモードを選ぶことができます。遊びたいモードを十字ボタンで選び、Aボタンで決定して下さい。なお、エンドレス、スコアアタック、VSではスタート前にレベルを設定することができます。

[2PLAYER GAME]

セレクト画面で2PLAYER GAMEを選択すると2種類のモードを選ぶことができます。遊びたいモードを十字ボタンで選び、Aボタンで決定して下さい。なお、ゲームを選ぶと最初にレベルの設定が2人分表示され、それぞれ設定ができます。ハンディキャップをつける時に便利です。

[じょうたつへのみち]

同時消し、連鎖、アクティブ連鎖などのテクニックをデモプレイで見ることができます。



コントローラの操作

●**十字ボタン**
カーソルの移動。
項目の選択（セレクト画面）。

●**セレクトボタン**
使用しません。

●**L・Rボタン**
パネルのせり上げ。

●**スタートボタン**
ゲームの開始。
ゲームの一時中断（ポーズ）。

●**X・Yボタン**
パズルモードで押すと一つ前の状態に戻る。

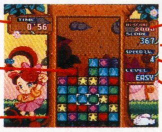
●**Aボタン**
パネルの入れかえ。
項目の決定（セレクト画面）。

●**Bボタン**
パネルの入れかえ。
項目のキャンセル（セレクト画面）。

画面の見方

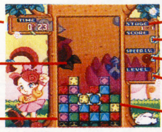
1PLAYER GAME

エンドレス・スコアアタック



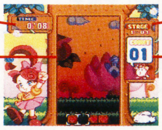
①経過時間（スコアアタックでは残り時間） ②カーソル ③ゲームフィールド ④レベル ⑤現在のせりあがりスピード ⑥あなたの得点 ⑦最高得点

ステージクリア



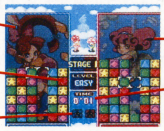
①経過時間 ②カーソル ③クリアライン ④ゲームフィールド ⑤レベル ⑥現在のせり上がりのスピード ⑦あなたの得点 ⑧ステージナンバー

パズル



①経過時間 ②カーソル ③残りの入れかえ回数 ④ステージナンバー

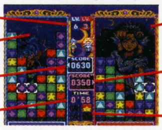
VS（VSコンピュータ）



①プレイヤー1のゲームフィールド ②経過時間 ③レベル ④ステージ数 ⑤コンピュータのゲームフィールド

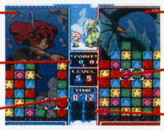
2PLAYER GAME

スコアアタック



①各プレイヤーのレベル ②プレイヤー1のゲームフィールド ③プレイヤー1の得点 ④残り時間 ⑤獲得セット数 ⑥プレイヤー2の得点 ⑦プレイヤー2のゲームフィールド

VS（VS 2PLAYER）



①プレイヤー1のゲームフィールド ②ポイント（各プレイヤーの現在までの勝数） ③経過時間 ④獲得セット数 ⑤各プレイヤーのレベル ⑥プレイヤー2のゲームフィールド

ゲームモード解説

1PLAYER GAME

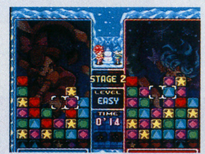
●エンドレス
パネルが天井に触れるまで続けるモードです。時間が経つと段々とパネルのせり上がるスピードが速くなります。

●ステージクリア
クリアラインより上のパネルを全て消すことでステージクリアをしていくモードです。各面が終了するとパスワードが表示されます。パスワードをひかえておけば、ゲームをやめても続きから遊ぶことができます。

●スコアアタック
2分間の制限時間のなかで、どれだけたくさんの得点を得られるかを競うモードです。

●パズル
画面中のパネルを決められた回数で、全て消すモードです。X・Yボタンを押すことで、1つ前の状態からやり直すことができます。各面が終了するとパスワードが表示されます。

●VS（VSコンピュータ）



連鎖、同時消し、ビックリパネルを消すなどして、相手におじゃまパネルを送って攻撃をします。相手のパネルが天井に触れれば、あなたの勝利となります。

2PLAYER GAME

●スコアアタック
遊び方は1人用と同じです。2分間で1PLAYER、2PLAYERのどちらがよりたくさん得点できるかを競うモードです。

●VS（VS2PLAYER）
VSコンピュータと同じように相手を攻撃して、先に天井にパネルが触れたプレイヤーの負けとなります。VS2PLAYERでは、2セット先に取ったほうのプレイヤーが勝ちとなります。なお、キャラクターによるハンディはありません。

ナンパ派
↓
パネルでポンをハゲルでポンと聞き間違いするキミは、このゲームでもっとかわいらしさを身につけ、クラスの人気者になろう。
↓
P64へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：任天堂株式会社 TEL本社075-541-6113 東京サービスセンター03-3254-1647 大阪支店06-376-5970 名古屋営業所052-571-2506 岡山営業所086-252-2038 札幌営業所011-612-6930
©1995 Nintendo

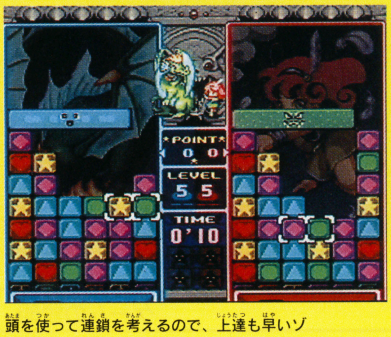
Mr.メモリの パネルでポン お楽しみガイド

“パネポン”真の楽しさはVSプレイにあり

せり上がるパネルを消していくという統一された1つのルールでさまざまなモードを楽しめる『パネルでポン』。地道にコツコツとパネルを消していくのもいいけど、やはり熱くなるのはVSプレイモードじゃないかな。

VSプレイモードでは、連鎖・同時消し、ビックリマークパネルを消す、の3種類の方法で相手のフィールドに“おじゃまパネル”を送り出すことができる。“おじゃまパネル”はその名の通り、それ単体で消すことのできない、非常にやっかいなパネル。この「相手に攻撃する」という要素のおかげで他のモード以上に“連鎖を作る”ということに執着するため、上達もするし、非常に熱くなれるんだ。特にオススメなのがVS 2PLAYERモード。やはり相手が人間だと、先の展開が読みにくいため、VSコンピュータモードには無い緊張感を楽しむことができる。

友達を誘って“パネポン”での対戦プレイ。ぜひ一度試してみてはいかがかな？



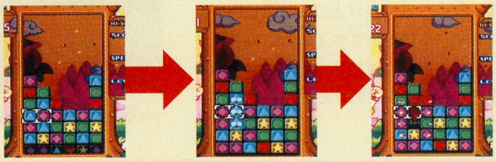
頭を使って連鎖を考えるので、上達も早いゾ

プレイの決め手

パネルの消しかた

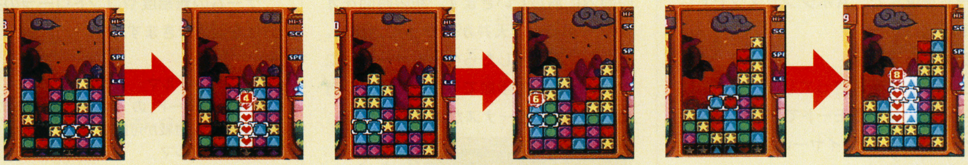
パネルの基本的な消しかた

上の図のようにカーソルを合わせてBボタンを押すと、カーソルで囲まれた左右のパネルが入れかわります。空間に放り出されたパネルは落下します。このようにして同じ絵柄のパネルを縦か横に3枚以上揃えると、パネルを消すことができます。



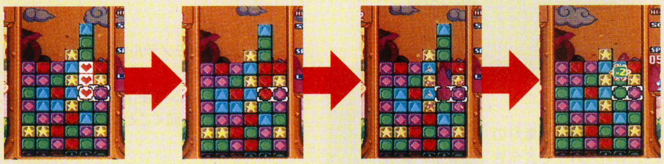
同時消し

パネルを一度入れかえることで、4枚以上のパネルを消すことを同時消しと呼びます。一度に消えるパネルは同じ種類でも違う種類でもかまいません。同時消しにはさまざまな種類、枚数があります。



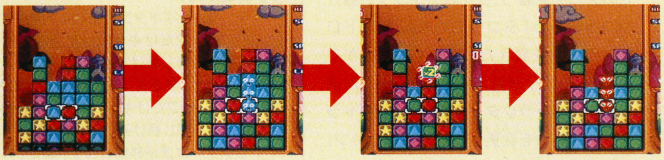
連鎖消し

パネルを1度入れかえた結果、他のパネルが続いて消えるというもの。写真では赤のパネルを揃えて消すと、その上にあった緑のパネルが落下して3枚揃うため続けて消えます。これが基本的な連鎖です。



アクティブ連鎖

パネルでポンの特徴的な連鎖方法です。写真ではまず水色のパネルを揃えて消します。そして水色のパネルの上にあった赤のパネルが落下する前に、下の赤のパネルを移動させると、3枚揃って消え、連鎖扱いになります。このように、パネルを揃えた後で、連鎖を作ることをアクティブ連鎖といいます。

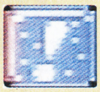


VSプレイ時の“おじゃまパネル”とは？

VSプレイ時に、対戦者を攻撃するために登場するパネルがおじゃまパネルです。おじゃまパネルを相手に送り込むには、パネルを消していると出現するビックリマークパネルを消す、連鎖消しをする、同時消しをするの3種類の方法があります。この3種類のどの消しかたをするかによって、送られるおじゃまパネルの種類が異なります。

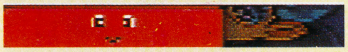
おじゃまパネルはそれ単体で消すことも移動させることもできませんが、隣接しているパネルを消すことで、通常のパネルへと変化します。変化したパネルは他のパネルと同様に消すことができます。

ビックリマークパネル



連鎖消しで降るおじゃまパネル

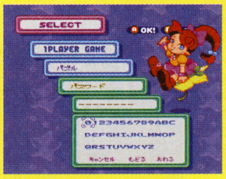
同時消しで降るおじゃまパネル



ビックリパネル消しで降るおじゃまパネル

パスワードの設定

ステージクリア、パズルでは、各面をクリアするごとに、8文字のパスワードが表示されます。ゲーム開始時にパスワードの項目を選ぶと入力画面が表示されますので、パスワードを入力してください。



パスワード入力画面

マジカルドロップ2

データイースト ●商品番号　197831●書き換え価格：1000円

業務用大人気パズルゲームの第2弾をSFCに完全移植。ドロップを取って投げて同じ色をタテに3つ並べるだけの単純なルールながら、やり込むほどに深くなっていくゲーム性にハマっていく。

Fブロック4
Bブロック1

© 1996 DATA EAST CORPORATION

ゲームの説明

このゲームは、1人～2人で遊ぶアクションパズルです。画面の上からいろいろな色の玉（ドロップ）が落ちてきます。プレイヤーは、画面下にいるキャラクターを操って、画面の上にある玉を吸い取ります。取った玉を投げ上げて、同じ色の玉をタテに3つ以上並べて消していきます。玉が画面いっぱいになって、キャラクターが押しつぶされたらゲームオーバーです。

デモ画面で操作方法を教えてくれます。

モードの説明

このゲームには、4つのモードが用意されています。十字ボタンでプレイしたいモードを選んで、Aボタンでスタートします。

●ひたすらモード

玉が下まで積みきってしまうまで、ひたすら遊び続けるモードです。ゲームオーバー時には、プレイヤーの実力が「段位認定」されます。

ただひたすらに増える玉を消し続けます

レベルやスコア、最高連鎖により段位が認定されます

●ストーリーモード

10人のキャラクターから1人を選んで、CPUの操作するキャラクターたちと対戦します。設定したノルマ分の玉を先に消すか、相手の玉が画面下まで積みきると、ステージクリアとなり、次のステージに進めます。

戦いを始める前に、対戦相手との会話モードが見れます

ノルマを達成するか敵画面を玉で埋めます

●ひらめきモード

ステージごとにセットされた玉を、制限時間内に消していきます。制限時間をオーバーすると、天井が下がってきます。天井が地面に接したらゲームオーバーになります。最短手順でクリアすると、時間やスコアのボーナスがあります。

よく考えて、最少の行動でクリアします

ひらめき度が電灯のW（ワット）で表示されます

●たいせんモード

2人で対戦します。決められた時間内でのスコアを競う「タイムアタック対戦」、ふつうに戦う「ふつうに対戦」、攻撃ドロップの段数を変えたり、なくすことができる「じっくり対戦」の3つのモードが選べます。「キャラクターのつよさ」でキャラクターの能力を変更したり、「オプション」でノルマの変更もできます。

使用するキャラクターによって難易度が異なります

玉を消すと相手の玉が増加します

キャラクターの強さ

対戦モードでは、キャラクターの持っている能力を自由に組み替えて、好みのキャラクターを作成することができます。十字ボタンの上下で組み替えたい項目に合わせ、左右で変更し、Aボタンで決定します。変更できるのは、「キャラクターの種類」「攻撃ドロップの種類（つよさ）」「スペシャル玉の組み合わせ」の3項目です。「攻撃ドロップの種類」は、☆の数で強さを表します。☆マークが多いほど強くなります。ただし、設定した内容は「たいせんモード」でのみ有効です。また、電源を切るとデータは失われます。

オプション画面の見方

オプション画面

ゲームの難易度やコントローラの操作方法を変更できます。

●ストーリーノルマ
「ストーリーモード」のノルマを変更します。∞でノルマなし対戦が可能です。

●たいせんノルマ
「たいせんモード」のノルマを設定します。

●しあいほんすう
「たいせんモード」で何本勝負にするかを設定します。

●サウンド
ステレオかモノラルかを設定します。

●おと／こえ
「おと」でゲームに使用されているBGM、「こえ」でボイスを聞くことができます。

●操作設定
「うごきかた」でキャラクターの移動方法を、「コントロール」でコントローラのボタン設定を行います。

【うごきかた】

◆ステップ：十字ボタンの左右を1回押すたびに、1ステップだけキャラクターは移動します。ボタンを押し続けても移動しません。

◆ノーマル：十字ボタンをの左右を1回押すたびに、1ステップだけキャラクターは移動します。ボタンを押し続けると、ボタンを離すまでキャラクターは連続移動します。また、Aボタンなどと同時に十字ボタンを押すことで、キャラクターを高速移動させることもできます。

◆オート：十字ボタンをの左右を1回押すたびに、1ステップだけキャラクターは移動します。ボタンを押し続けると、ボタンを離すまでキャラクターは連続移動します。高速移動はできません。

【コントロール】

「ノーマル」で通常の操作方法。「カスタム」にすると、玉を投げる・玉を取る動作を、好みのボタンに割り当てることができます。「カスタム」を選んでAボタンを押したら、十字ボタンの左右で機能を選び、その機能を持たせたいボタンを押します。ただし、スタートボタンとセレクトボタンは割り当てられません。設定し終わったらスタートボタンを押すか、「おわり」にカーソルを合わせてAボタンを押します。

●EXIT
オプション画面を終了します。

コントローラの操作

各ボタンの設定は、オプション選択画面で変更できます。

●スタートボタン
ゲームのスタートや、プレイ中のポーズ（一時停止）に使用します。

●セレクトボタン
モードの選択に使用します。

●十字ボタン
キャラクターの移動やモードの選択に使用します。

●Aボタン
玉を投げます。また、モードを決定します。

●Bボタン
玉を取ります。モードをキャンセルします。

●Xボタン
Aボタンと同じ動作をします。

●Yボタン
Bボタンと同じ動作をします。

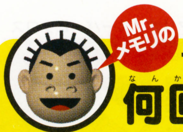
●Lボタン
使用しません。

ナンパ派

キャーカワイイ…女の子が喜びそうなゲームに密かに目を光らせているキミ、しっかりチェックしている？　もちろん対戦もOK。

P198へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：データイースト株式会社　TEL03-5370-0729　©1996 DATAEAST CORPORATION



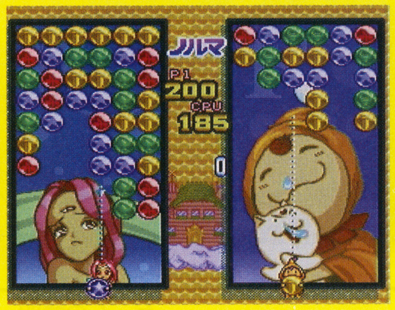
マジカルドロップ2 お楽しみガイド

何回も遊んでしまう対戦パズル

対戦型のアクションパズルゲームというと、負けるのが悔しくて、つい何回もプレイしてしまうという、不思議な魅力を持っている。特に、相手の邪魔ができるとなると、これはもうやめられない面白さ。この『マジカルドロップ2』も、そんなハマり方をすること請け合いのゲームなのだ。

ルールは単純。玉をタテに繋いで消すだけ。でも、さまざまな障害物やアイテムがあるから、思わぬ効果を生み出すことも多いんだ。積み替えて積み替えて、やっとできた大連鎖も嬉しいけど、考えもしなかった消え方で大連鎖というのも、ラッキーな嬉しさが味わえる。特に、画面にたくさん玉のあるピンチの状態は、そのまま大逆転のチャンスだよね。

対戦が楽しいのはもちろんだけど、もっとじっくり遊べるのが「ひらめき」モード。簡単に消せる面もあれば、頭をひねらないとクリアできない面もある。余計な玉1個が消せなくてクリアできなかったりすると、非常に悔しい思いをする。寝るのも忘れて完全クリアを目指したくなるのだ！



相手がかわいいからって容赦しちゃダメ！

プレイの決め手

アイテム紹介

ノーマル玉

4種類の玉があり、同じ色の玉を3つ以上タテに並べると消えます。

スペシャル玉

同じ色の玉と混ぜてタテに3つ以上並べると、画面上の同じ色の玉がすべて消えます。

氷玉

3つ以上そろえても消えません。氷玉と隣り合った玉が消えると、すべての氷玉が消えた玉と同じ色に変化します。

虹玉

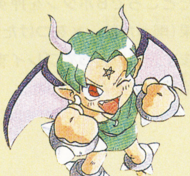
ぶつけた玉と同じ色のスペシャル玉に変化します。

矢印玉

ぶつかった場所から見て矢印の方向の玉をすべて消します。

泡玉

吸い取ることはできませんが、玉をぶつけると消えます。



テクニック

スペシャル玉をうまく使おう！

同じ色のスペシャル玉なら、ノーマル玉と混ぜて使うことができるぞ！　スペシャル玉が消えるとき、画面内にあるほかの色のスペシャル玉もいっしょに消えるので覚えておこう。

ワープトンネルで体力温存！

ワイドフィールドの両端にあるトンネルをうまく利用すれば、遠くの離れた玉も素早く消せるぞ！

後付けで連鎖を増やそう！

先に消した玉が消え去る前に次の玉を消しても、連鎖としてカウントされます。うまく消し続けられれば、どんどん連鎖を増やせます。

段位認定は総合力が決め手!?

段位認定の評価基準は、クリアしたレベル数（レベル20から初めて23までなら3となります）と得点の両方から割り出されます。つまり、いくらレベルをクリアしていっても、連鎖を作らないと段位は上がりません。スピードと連鎖の両方が必要なのです。

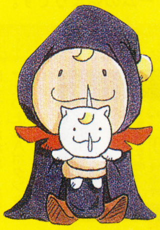
泡玉は放置すると危ない！

泡玉は、「当てれば消える」とあまく見ていると、痛い目にあいます。出現したら、なるべく早く消してしまいましょう。

ノーコンティニューでクリアすると!?

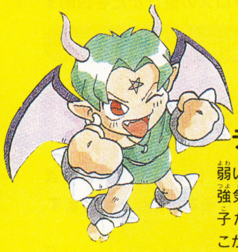
ストーリーモードでコンティニューを使わずに妖精達に勝ち抜くと隠された11人目のキャラクターが……!?　ぜひ挑戦してみてください。

キャラクター紹介



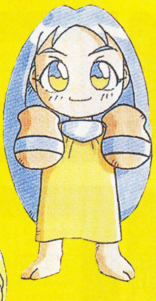
フール

楽天家で、何があっても幸せそう。攻撃能力はとても弱いので、上級者向けかも!?



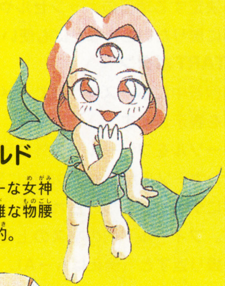
デビル

弱い相手には強気のダダっ子だけど、どこか憎めないところも。



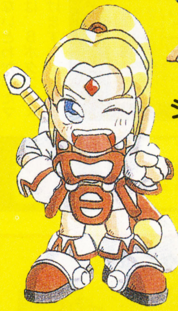
スター

いつも明るい女の子。今風の娘ってじかな？



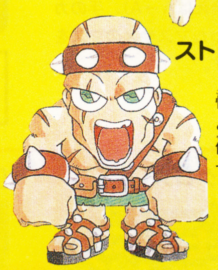
ワールド

セクシーな女神様。優雅な物腰が魅力的。



ジャスティス

ボーイッシュなのは見た目だけじゃない!?　勝ち気で負けず嫌いな女の子。



ストレングス

怖そうな顔だけど、ほんとうは優しい心を持っている。

マジシャン

プライド高くてナルシストでイイかっこしーと3拍子そろった楽しいヤツ。

チャリオット

行動力と野心いっぱいの戦士。自分のことをヒーローだと言い切る性格もスゴい。

ハイプリエステス

インテリで、ツンとすましたところが魅力の聖職者の女の子。

???

コイツと対戦できるようになる日が来る……かな？

マリオのスーパーピクロス

任天堂 ●商品番号 468916●書き換え価格：1000円

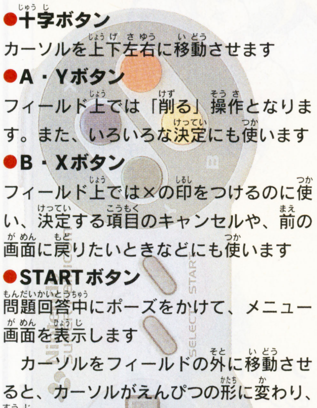
画面の右と上にある数字を手がかりに、フィールド上のマスを削り、絵を作り上げるパズルゲーム。全300問と手応え十分。2人協力プレイが可能で、ワリオも登場する。

Fブロック2
Bブロック4

ゲームの説明

電源を入れると、オープニング画面が出てきますので、スタートボタンを押してください。スタートボタンを押さないでいると、ピクロスの遊びかたを説明する画面が始まります。スタートボタンを押したら、SAVE DATA 1 か SAVE DATA 2のどちらかを上下で選んで、Aボタン。これでゲームの始まりです。

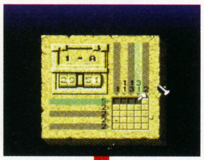
コントローラの操作・基本操作説明

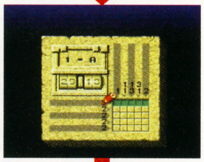


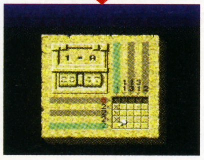
●十字ボタン
カーソルを上下左右に移動させます
●A・Yボタン
フィールド上では「削る」操作となります。また、いろいろな決定にも使います
●B・Xボタン
フィールド上では×の印をつけるのに使い、決定する項目のキャンセルや、前の画面に戻りたいときなどにも使います
●STARTボタン
問題回答中にポーズをかけて、メニュー画面を表示します

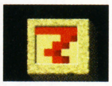
カーソルをフィールドの外に移動させると、カーソルがえんぴつの形に変わり、数字にチェックをつけられるようになります。フィールド内のマスの上で同じ動作を繰り返すと（例えばA→A）、手のカーソルが現れ、削ったマスや×のマスを元に戻してくれます。

コントローラの操作・基本操作説明

削る

削るマスがわかったら、マスの上でAボタンを押します

チェックする

数字の分だけ削ったら、その数字はえんぴつでチェック

×をつける

削らないとわかったマスには、Bボタンで×をつけます

完成!!


マイペース派
パズルに時間制限があるなんて許せないって？ そのわりにはカンに頼って削ってるじゃない。
↓
P166へワープ

[マリオのピクロス]

[ワリオのピクロス]

レベル1クリアで出現

マリオのピクロスでは、各パズル画面の初めに「ヒントを使う？」と聞いてきます。ここで「はい」を選ぶと、ヒントルーレットが回りますので、Aボタンでストップをかけてください。止まったタテの列とヨコの列の答えがすべてわかります。プレイ中に削ってはいけないところを削ってしまうと（削る場所を間違えると）、持ち時間がマイナスされます。1回目のミスはマイナス2分、2回目のミスはマイナス4分、3回目以降はマイナス8分ですので、慎重に解いていきましょう（×のつけ間違いはミスになりません）。制限時間の30分以内に絵を完成させることができなければ、ゲームオーバーとなります。

マリオのピクロスレベル1をクリアすると、ワリオのピクロスを遊べるようになります。レベル選択画面（オープニング画面）でワリオが手招きする方向（左の方向）に十字ボタンを押すと、ワリオのピクロスのレベル選択画面になります。ワリオのピクロスは、ちょっと手強い難問奇問が多く、制限時間がない代わりにヒントルーレットもありません。手応えのあるピクロスを楽しむのには最適です。

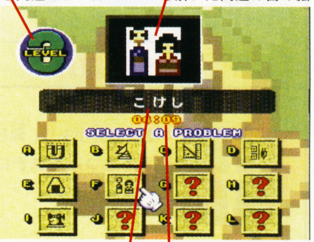
画面の見方

レベル選択画面

レベル選択画面（オープニング画面）では、プレイしたいレベル選択と、マリオのピクロス←→ワリオのピクロスの切り替えを行います。すでにクリアしたレベルには、そのレベルの横にハンマーのマークが表示されます。クリアしたレベルは、そこで確認してください。

問題選択画面

プレイするレベルを選ぶと、この問題選択画面になります。ここではA～Lの12問から、プレイしたい問題を選ぶことができます。すでにクリアした問題は、答の絵が表示され、そこにカーソルを合わせると、答の絵の題名、最速のクリア時間が表示されます。



プレイヤーを助ける便利な機能

STARTボタンでポーズをかけたときに表示されるメニューでは、プレイの補助となる機能を選べます。マリオのピクロスとワリオのピクロスではメニューが少し違い、マリオにはHINTがあり、ワリオには？ STARTがあります。

●GIVE UP
「YES」を選ぶと、ゲームを途中で終了できます。ただし、解いている途中のデータは消えてしまいます。

●SAVE
「YES」で解いている途中のデータをセーブできます。次に始めるときに、セーブデータの「CONTINUE」を選ぶと、続きをプレイすることができます。

●BGM
BGMをメニューの中から選べます。また、BGMをオフにすることもできます。

●STEREO
ステレオ音声、またはモノラル音声のどちらかを選べます。

●HINT
マリオのピクロスのみの機能で、ヒントルーレットでタテ1列、ヨコ1列のヒントが、5回までもらえます。ただし、1回のヒントをもらうたびに、制限時間が5分ずつマイナスされていきます。

●？ START
ワリオのピクロスのみの機能で、「YES」を選択すると、次のページで紹介している「仮定法」に便利な「試し置きモード」に入ります。このモードに入ると削った部分も×も黄色で表示されるようになり、モードから出たいときにはメニューで「？ END」を選びます。すると「決定しますか？」と聞かれますので、試しに置いた部分を決定したいなら「はい」を、試し置きを消して元に戻りたいなら「いいえ」を選んでください。

●ふたりプレイ
コントローラ、あるいはマウスをもう1つ差し込むと、画面にカーソルがもう1つ現れ、2人プレイができるようになります（なお、約20秒の間に入力が何もないと、新しく現れたカーソルは消えてしまいます）。絵が完成して、答が表示されたところでBボタンを押すと、2人の結果（削った数、×をつけた数）が表示されます。競い合ってプレイする場合などに活用してください。

このゲームについてのお問い合わせ先：任天堂株式会社　TEL本社075-541-6113　東京サービスセンター03-3254-1647　©1995 Nintendo/APE inc./JUPITER Co.,Ltd.
大阪支店06-376-5970　名古屋営業所052-571-2506　岡山営業所086-252-2038　札幌営業所011-612-6930

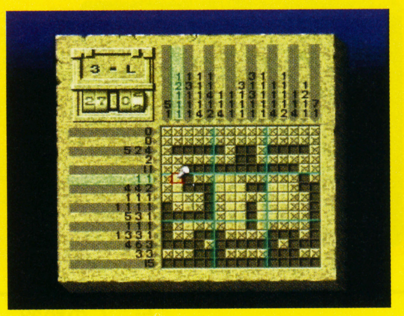
マリオのスーパーピクロス **お楽しみガイド**

Mr.メモリの

友達とクリア時間を競う。難問ほど楽しい

なにしろパズルゲームなので、当然、1人で黙々とプレイしていても楽しいけど、やっぱり熱いのは他人と競うこと。1問ずつ交代で解いていって、相手が解けないで困っているときに冷やかしてやるのもいいよね。ちなみに、このソフトがスーファミで発売された当時、もっとも熱かったのはクリアまでの時間を競うタイムアタック。タイムを競う問題を1問決めて、その問題の最速クリアタイムを出した方の勝ちというルール。レベル1の簡単な問題で勝負するのもスリリングでいいけど、どうせなら難問で競いたい。うまくヒントを見つけられなくてイライラ、だけど時間はどんどん過ぎていくという緊張感は、難問じゃないと味わえない醍醐味だ。

ストップウォッチなど、時間を正確に計れる道具があるなら、そのレベルの全問題をクリアするまでのトータル時間で競うのもいい。勝利のポイントは、いかに冷静でいられるか。そして素早く正確なカーソルさばきにかかっている。



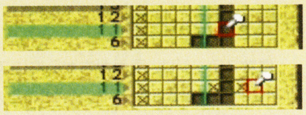
15×15のマスでタイムアタック。手応え十分の難問だ

コツを覚えて難問に挑戦しよう

プレイの決め手

1 数字の見方を覚える

例えばヨコの列で3　2とあれば、まず左から何マス目かを3マス連続で削って、そこから空白を1マス以上開け、2マス削る。タテなら上から削ればOK。



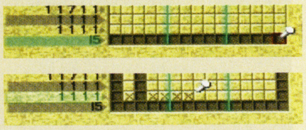
1　1なら、削ったマスの横は必ず1マス以上の空白。こういう場合は、迷わず×を

2 地道に手がかりを増やせ

削るだけじゃなく、×をつけるのも重要な手がかり。×から解ける問題も。

3 全削り、全×に注目

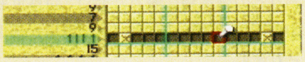
全部が削れたり、全部が×の列は最高の手がかり。まずそういう列を探そう。



上下左右の端に全削りがあると最高。そこから数字の数だけ削って、×をつけよう

4 全部足していくつ？

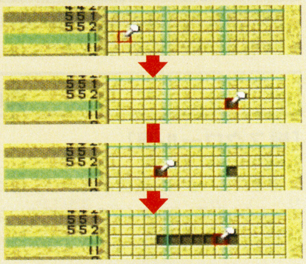
5マスの列で3　1とあれば、3マス削り＋1マス空白＋1マス削りでぴったり5。つまり、その列はもう確定。



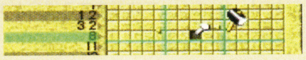
15マスの列で、1　11　1。1＋1（空白）＋11＋1（空白）＋1＝15。ほら確定!!

5 最低限潰せるマスは？

数字がその列のマスの数の半分以上なら、ある程度まで、確定で削れる。例えば15マスで横の列に11があれば、左から11マス目をまず削って、次に右から11マス目を削り、削った点と点の間は全部削っても大丈夫。その部分は、どこから始めて11マスでも必ず削れる部分なのだ。



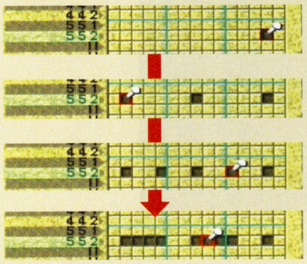
まず、左から11マス目を削り、次に右から11マス目を削る。この間のマスは、この列のどこから11マス削っても必ず削れる部分だ



15マスで8だと1マスしか削れないが、この1マスがモノを言う問題もあるぞ

6 4、5をさらに応用する

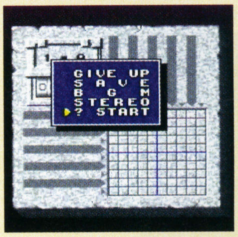
4番のコツと、5番のコツを合体させたテクニックもある。つまり、その列の数字を全部足して、そこから最低限潰せるマスを見つけていくという方法。例えば15マスで5　5　2の場合、空白も考えて足すと14なので、5番のコツで対応できる。左から5　5　2をまず削り、次に右から2　5　5で削ればOK。



写真では右から2　5　5で削り、左から5　5　2。これだけのマスが確定する

7 究極理論、「仮定法」とは？

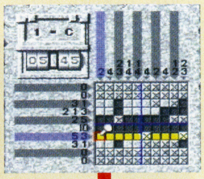
「仮定法」とは、とりあえずマスを削ってみて、そのうちに矛盾が生じたら、その考えは間違いとして、×の場所を確定させていく方法だ。間違えた場所を削ることを前提としたこの方法は、もちろんマリオのピクロスでは使えない（頭の中で考えれば別だけど）。ワリオのピクロスで、メニューにある「？　START」を使えば、仮定法を使ってピクロスにチャレンジできるのだ。



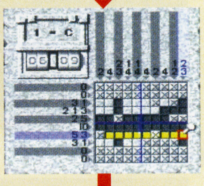
ワリオのピクロスでは、「HINT」の代わりにこの「？　START」が用意されている

カンに頼りたくなるけれど……

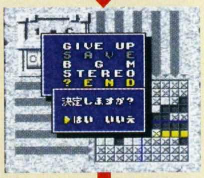
順調にプレイしていても、いつかはぶつかる「難問」。画面をじっくり見まわしても手がかりらしい手がかりが見つからないんだけど、「ここは絶対に削れるはず。しかもここさえ削れてくれれば、アトが楽になるぞ……」という状況はピクロスにつきもの。でも、ここでカンに頼ってはダメ。腹立たしくなるような数字とマス目の洪水の中に、手がかりは必ず隠されている。例えば×をつけられる場所があったり、1マスだけ削れたり……。そのわずかな手がかりから一気に答が見えたときの快感。それがピクロスの醍醐味です。



左端から5　3と仮定してマスを削っていく。しかしこれだとタテの2と矛盾。よって、この考えは間違い



めでたく左端に×が確定した。この場合は10マスしかないので、あとは左から削っていけば正解となる



最後に、試し置き部分を確定させるために「？　END」を選んで、「決定しますか？」で「はい」を選ぶ

黄色く表示されていた部分がキチンと削られて、確定。これが「仮定法」での基本手順

AXELAY

コナミ｜●商品番号 122025●書き換え価格：1000円

KONAMI

闇の帝国に勝てるのか!?イーリス星の人々の希望と共に今アクスレイが離陸する。鮮烈の3Dステージに迫力の新型超兵器が炸裂。戦況に応じ超兵器をセレクト可能。

Fブロック2
Bブロック0

ゲームの説明

このゲームは、敵に占領された惑星を奪還し、敵の本拠地を破壊することを目的としたシューティングゲームです。各ステージを進み、ボスを倒し、6ステージを次々にクリアしていきます。

タイトル画面でSTARTを選ぶと、ゲームが開始され、SET UPを選ぶと、コントローラ操作などの設定をすることができます。

[WEPON SELECT]

タイトル画面でSTARTを選び、STARTボタンを押すと、下のような画面になります。ここでは、アクスレイに装着する特殊武装を3種類、1つづつ選ぶことができます。どの武装を装着するかを十字ボタンで選択し、STARTボタンで決定します。選択したものを解除するには、ショットとミサイル以外のボタンを使います。

装備したウエポン

選択可能なウエポン

[SET UP 画面について]

現在のコントローラ設定

音源や連射速度などの設定

タイトル画面でSET UPを選ぶと、上のような画面になります。十字ボタンで項目を選び、変更ができます。

上の枠は、コントローラのボタン設定を示しています。項目を選択し、割り当てたいボタンを押すと、そのボタンが変更されます。SHOT・MISSILEはそれぞれの攻撃ボタン、ARM・CHANGEは特種武装の切り替えに使用するボタンです。

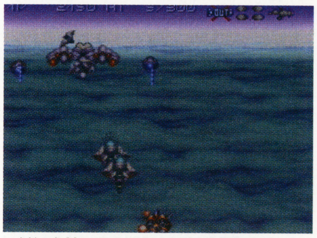
下の枠ではゲームの設定を変更できます。TRIGGER SPEEDは連射速度、LEVELはゲームの難易度、SOUNDはゲーム音声のステレオ、モノラルの切り替え、BRIGHTNESSは画面の明るさをそれぞれ設定できます。EXITを選択すると、タイトル画面に戻ります。

ミス&ゲームオーバー

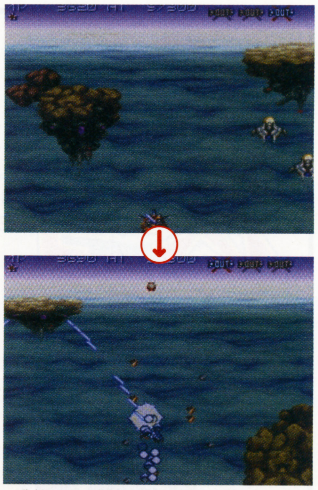
[ミスになるのは？]

ゲーム中は、場面に応じて特殊武装を切り替えながら進んでいきます。敵の弾などに当たると、その時に使用していた特殊武装が破壊され、使えなくなります。破壊された特殊武装を選択している時に敵の弾をさらに受けると、自機が破壊され、ミスとなります。画面上にある、浮島や建造物などの障害物に触れた時は、特殊武装の状態に関係なくミスとなり、自機が破壊されます。

特殊武装がすべて破壊されても、標準装備の武器で先に進めますが、その状態で敵の弾に当たるとミスとなります。武装は、新しい自機になれば復活します。



▲特殊武装をしていれば、敵の弾に当たっても武装がはがれるだけで助かるぞ



▲破壊された武装を選択している時に弾に当たる。他の武装があってもダメ!

[ゲームオーバーとコンティニュー]

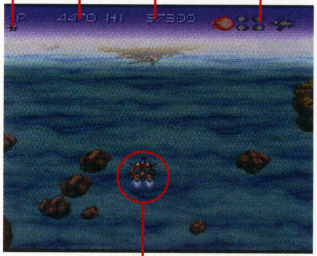
残機がなくなるとゲームオーバーになりますが、CREDITの数だけコンティニューすることができます。CREDITの数はゲームのレベルで異なり、EASYで7、NORMALで5、HARDで3となっています。

画面の見方

[縦スクロール面]

奇数ステージは、画面が奥から手前に迫ってくる形の、3Dタイプの画面構成になっています。途中出現する大きな岩の浮島や、パイプのような建造物は、ぶつかると自機が破壊されてしまう障害物なので、注意して下さい。画面の奥の方にいる敵も、アクスレイに向かって攻撃をする場合があります。

残機　スコア　ハイスコア　ウエポンの状態

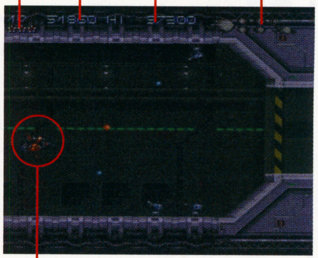


自機・アクスレイ

[横スクロール面]

偶数ステージは、画面が右から左にスクロールする、横から見た形の画面になっています。上下の天井や床、突き出た部分や、降ってくるものなど、あちこちに行く手をふさぐ障害物の仕掛けがあるので、注意しましょう。画面のいちばん左側に追い込まれ、障害物に挟まれてしまってもミスとなります。

残機　スコア　ハイスコア　ウエポンの状態



自機・アクスレイ

テクノ派は
↓
疑似3Dと普通の2D画面が目まぐるしく変わり……次第に引き込まれ……意識が薄れ……ってそれじゃやられるよ!
↓
P44へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：コナミ株式会社CSソフト事業部　TEL03-3432-5526　©1992 KONAMI ALL rights reserved.

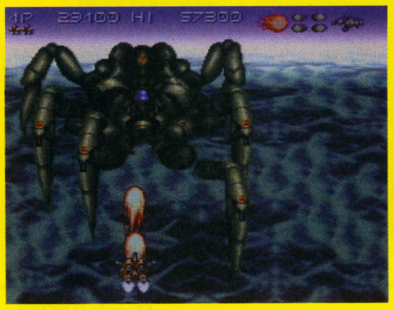
AXELAY お楽しみガイド

見た目より難易度は低め。戦略性が高くキモチいい！

この『AXELAY』のゲームシステムで面白いのは、なんといってもその特殊武装システム。使える武装を選択していれば、弾に当たってもとりあえずは大丈夫なのだが、選択しているものはもちろん使いやすい武器。そうすると今度は、使いやすい武器が壊れてしまうというジレンマに陥ってしまうわけだ。このジレンマがゲームの楽しさであり、「クソー！」というつく点でもあるわけ。

見た目で面白いのは、スーパーファミコンのハード能力を生かした疑似3D処理。奥から迫ってくる敵キャラクターや背景は、単純な縦スクロールではなく、適度な緊張感を与えてくれるのだ。

はじめのうちは特殊武装の切り替えに悩むことが多いだろうが、慣れてくれば単純なパワーアップより自由度が高く、ハマって進めないという率も低い。とにかくクリアの快感を一度は味わえる。難易度も適度で、「ちょっとシューティングは…まして難しいのはイヤ」という人にはちょうどいい作品だ。

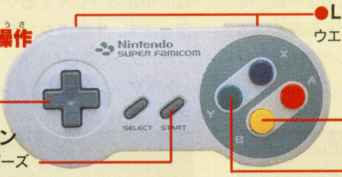

特殊武装の切り替えがうまくできれば、ヤミツキ！

プレイの決め手

コントローラ操作とウエポンの特性がカギ！

シューティングゲームであるこのゲームの基本となるのは、もちろん敵を攻撃し、弾を避けるコントローラさばき。そして装着する特殊装備も、そのステージに合わせて変えられるよう、特徴を把握しておこう。ウエポンの選択などにもボタンを使うため、使いづらいようなら、コントローラのボタンをSET UPで変更しておくといいだろう。

■コントローラ操作



●L・Rボタン
ウエポンの選択

●十字ボタン
自機の移動

●Bボタン
対空攻撃

●スタートボタン
ゲームスタート・ポーズ

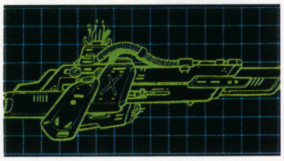
●Yボタン
対地攻撃

8種類の特殊装備

対空用ウエポン

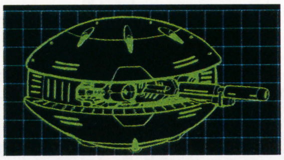
STRAIGHT LASER（初期装備）

前方に向かって発射される、大口径のレーザー砲。威力は中程度だが、癖がなく使いやすい。



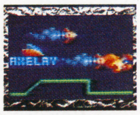
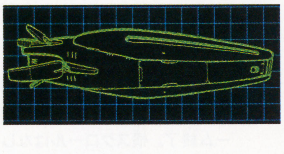
ROUND VALCAN（初期装備）

360度攻撃可能なバルカン砲。ボタンを押し続けると攻撃が前方に、放すと後方へと変わる。



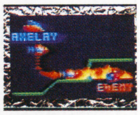
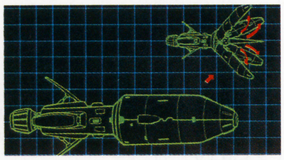
NEEDLE CRACKER（2ステージクリア後）

推進型のミサイル。大型で、なおかつ強力。敵や壁に当たると炸裂し、周囲にダメージを与える。

MORNING STAR（4ステージクリア後）

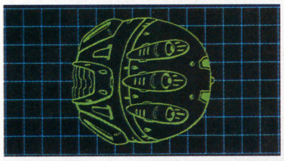
落下し、障害物や、敵などに当たった時点で燃え上がる爆弾。物陰など打ちにくい場所に有効。

対地用ウエポン

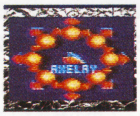
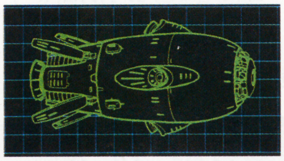
MACRO MISSILE（初期装備）

6方向に射出するレーザー。一定距離だけ広がり、その後に敵にめがけて飛ぶ。連射には不向き。



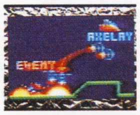
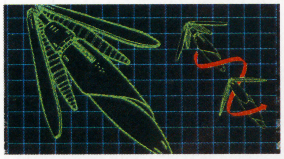
EXPLOSION BOMB（1ステージクリア後）

自機の周囲を回転するエネルギー弾。ボタンを押し続けると広がり、離すと放射状に発射できる。

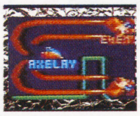
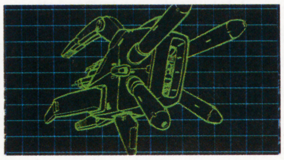
CLUSTER BOMB（3ステージクリア後）

自分の真下に、ばらまくような形で大量投下される小型爆弾。地上の敵を一掃できる。

WIND LASER（5ステージクリア後）

4連装になった屈曲型のレーザー。自機を前後に動かしながら撃つと、その広がり方が変わる。

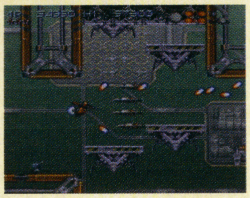



ステージ1

イーリス本星に最も近い、雲に覆われた小惑星。浮遊惑星が、戦闘配備として設置されています。

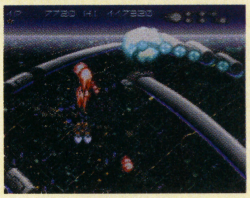
ステージ2

かつてはイーリス防衛軍の研究施設だった場所。内部で建設されている2足歩行メカが、このステージのボス。



ステージ3

かつては栄華を誇った惑星。今では廃虚と化し、無機質な街並みが、地平の彼方まで広がる惑星になってしまっている。



ステージ4

自然豊かな場所だったものが、今では異形の生物がうごめく怪しい場所に。昆虫系の敵が多い場所。

キャラバン シューティング コレクション

ハドソン｜●商品番号 283711●書き換え価格：1000円

第1回から第3回までのハドソン全国キャラバン公式認定ソフト、「スターフォース」「スターソルジャー」「ヘクター'87」の3本を収録。あの熱い夏の興奮が甦ります。

Fブロック1 Bブロック0

ゲームの説明

約10万人ものファンを熱狂させたキャラバン大会。その3つの公認ソフトを完全復刻したのがこの「キャラバン シューティング コレクション」です。どのゲームに挑戦するか？ まずメインタイトル画面でスタートボタン、またはBボタンを押し、プレイするゲームを選択するメニューセレクト画面に進みましょう。

[ゲームの選択]

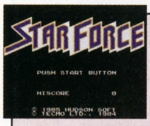
メニューセレクト画面では、3つのゲームの中からプレイするゲームを選んで決定します。十字ボタンの上下またはセレクトボタンで遊びたいゲームを選択、スタートボタンまたはBボタンで決定してください。

[モノラル・ステレオの設定]

メニューセレクト画面では、Lボタンを押すとゲーム中の音楽を「モノラル」に、Rボタンを押すと「ステレオ」出力に変更することができます。お手持ちのテレビに合わせて変更してください。

[ソフトリセットについて]

Lボタン・Rボタン・セレクトボタンを押しながらスタートボタンを押すと、ソフトリセットがかけられます。ゲーム中にリセットするとタイトルへ、さらにリセットでメインタイトルへ戻ります。



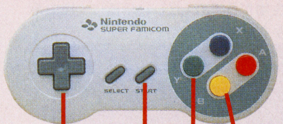
スターフォース

ゲームの遊び方

STAR FORCE

ゴーデス破壊を目指し、25エリアに分かれたステージを攻略するのがゲームの目的。ファイナルスターに搭載された兵器「スタービーム」は、空中、地上に関わらずあらゆる敵を攻撃することができます。現れる敵を破壊しながらエリアを進んでいき、エリアの最後に待ち受けるボス「アルファ・ターゲット」を破壊すると、次のエリアに進みます。ファイナルスターがすべて破壊されるとゲームオーバーです。

コントローラの操作



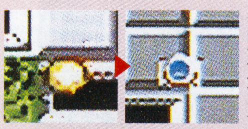
十字ボタン
自機、ファイナルスターの移動

Yボタン、Bボタン
どちらもスタービームの発射

スタートボタン
ゲームの開始とゲーム中のポーズ／解除

パーサーと合体

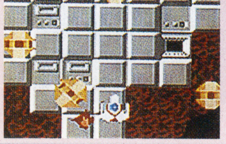
合体要塞「ラリオス」（右ページ参照）を破壊すると、友軍のパーサーを護送している護送艦「カルデロン」が現れます。これを破壊し、パーサーと合体することで、ファイナルスターはスタービーム、移動スピードが1.5倍にパワーアップします。



パーサーとは、重なるだけで合体できる

サイドアタック

ファイナルスターは左右の翼部が多少敵や敵の弾に触れても破壊さることはありません。これを利用して横から敵に近付き、少し翼と重なるくらいの位置でスタービームを発射すると、真横にいる敵でも攻撃することが可能です。



追いつめられた時など、緊急回避テクとして利用

スターソルジャー

ゲームの遊び方

STAR SOLDIER

キミの任務は、小型戦闘機シーザーに乗り込み、浮遊大陸をコントロールする人工頭脳を破壊すること。シーザーのビームは空中、地上のすべての敵を攻撃できます。敵を倒しながら、各エリアのボス、スターブレイン、そしてビックスターブレインを倒し、全16エリアを戦ってください、シーザーがすべて破壊されるとゲームオーバーになります。

コントローラの操作

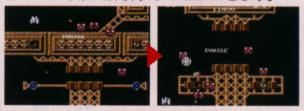
十字ボタン
自機、シーザーの移動

Yボタン、Bボタン
どちらもビームの発射

スタートボタン
ゲームの開始とゲーム中のポーズ／解除

シーザーのパワーアップ

浮遊大陸上にある「P」マークにビームを命中させると「P」マークが空中に浮かびあがり、これを取るとシーザーは3段階にパワーアップします。特に「P」マークを3つ取った最強状態では5方向にビームが発射され、さらに敵の発射する弾を5発まで防ぐ「シールド」が装備されます。このシールドを装備した状態で新たに「P」マークを取ると、画面上にいる空中の敵キャラクタをすべて一気に破壊することができます。



わりと小さいので見逃さないよう注意

自機の形	Pマーク	攻撃力
	0	動きも遅く、ビームも単発
	1	動きが速くなり、ビームの連射も可能になる
	2	キャラが変形し、後方への攻撃も可能になる
	3	5方向にビームを発射、シールドを装備

ヘクター'87

ゲームの遊び方

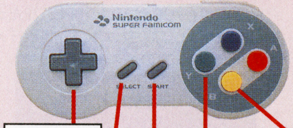
HECTOR '87

謎のバイオメカの秘密を探るため、縦、横スクロールに変化する全6ステージを戦います。タイトル画面で「START」を選択し、スタートボタンで決定するとゲームモードの選択に、「SCORE」を選ぶとスコア画面になります。

●「START」
ゲームモードの選択画面へ。

●「SCORE」
3つのゲームモードそれぞれでの最高得点が表示されます。スコアは電源を切ると消えてしまいます。

コントローラの操作



十字ボタン
自機の移動。モードの選択

セレクトボタン
コマンドの選択

スタートボタン
ゲーム開始やポーズ／解除など

Yボタン
対空兵器、光粒子砲を発射

Bボタン
対地兵器クラスターを発射

ゲームモードの選択

遊ぶゲームモードを選択します。モード選択画面で、十字ボタンかセレクトボタンで選択、スタートボタンで決定「TITLE」を選ぶとタイトル画面へ戻ります。

●「NOMAL」モード　物語にそってゲームが進みます。ノア号がすべて破壊されるとゲームオーバーです。

●「2MINUTES」モード　2分間だけのモードです。ノア号が1機やられるか2分経過でゲーム終了です。

●「5MINUTES」モード　5分間モード。ノア号が1機やられるか5分経過でゲーム終了。横スクロールはなし。

ノア号はエネルギー制

自機ノア号にはエネルギーがあり、敵の攻撃を受けると減少、0になるとノア号を1機失います。画面に表示される残量に常に気を配りましょう。なお、エネルギーは特定のキャラが出すリカバリーカプセルで回復できます。

ノア号のエネルギーゲージ

テクノ派

↓

その昔、連射機能などなかったシューター達は、腕の筋肉を硬直させ、けいれんによって連射していた!?

↓

P78へワープ

©1985,1995 HUDSON SOFT ©TECMO LTD.,1984

Mr.メモリの キャラバン シューティング コレクション お楽しみガイド

キミは超えられるか？ キャラバン・ハイスコア

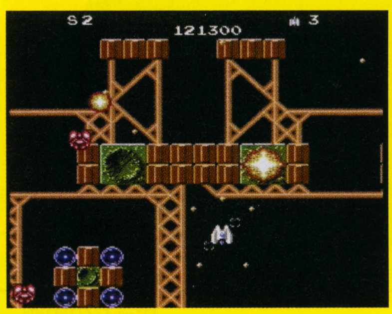
ゲームのタイトルにもある「キャラバン」とは、1985年から開催された日本初のファミコンゲームによる全国大会のこと。この「キャラバンシューティングコレクション」はその第1回大会（1985年：使用ソフト「スターフォース」）、第2回大会（1986年：使用ソフト「スターソルジャー」）第3回大会（1987年：使用ソフト「ヘクター'87」）の公認ソフトを集めたものなのだ。

大会の予選は「2分間」、そして本戦では「5分間」の制限タイム内でのスコアが競われた。ここに当時の本戦（5分間）の最高スコアを紹介するので、ストップウォッチを使って（「ヘクター'87」以外）これら驚異的な記録に挑戦してみよう！

STAR FORCE
キャラバンスコア　314,900点

STAR SOLDIER
キャラバンスコア　1,051,500点

HECTOR'87
キャラバンスコア　1,068,000点



最近のゲームでは味わえない「スコア稼ぎ」の面白さ

プレイの決め手

ハイスコアをねらう ワンポイントテクニック

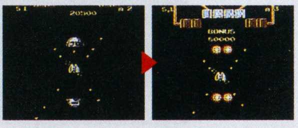
現在のシューティングゲームではその存在意義がかなり薄れてしまった「スコア」。しかし、「キャラバン　シューティング　コレクション」に収録されているゲームが現役の頃は、シューティングゲームすなわち「スコア」というくらいに、ハイスコアをたたき出すことに皆心血を注いだ時代だったのだ。

そんなわけで、これらのゲームにはゲームを「進める」ための攻略法はもちろんのこと、ボーナス得点をはじめスコアを稼ぐ（点カセ）のためのさまざまな要素が盛り込まれている。ここではそのテクニックを、3本のゲームそれぞれについて解説していこう。

STAR SOLDIER スターソルジャー

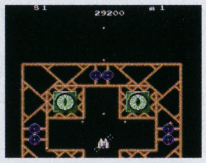
ラザロで8万点の大ボーナス

画面の四隅からパーツが現れ、合体して人の顔になるラザロ。このラザロが最初の合体で上下2つのパーツになったとき、ビームを16発撃ち込んで破壊するとなんと8万点のボーナスが獲得できる。コツは2つのパーツの間に飛び込んで連射すること。シーザーがパワーアップしていれば簡単だ。



デライラを同時破壊

各エリアの最後に2体並んで登場する目玉のような敵、デライラ。ビーム24発で破壊できるこのデライラは、2体同時に破壊すると8万点のボーナス。最強状態でしかねらえない貴重なボーナスだ。



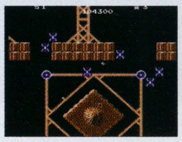
画面の中央のラインをキープし、一気に連射して破壊しよう

ゼグをもらさず破壊

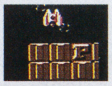
各エリアの決められた場所にビームを4発撃ち込むと出現する隠しキャラ「ゼグ」。さらに4発撃ち込むことで破壊でき、これを同じエリア内で連続で破壊すると、得点が上昇していく。6個全部破壊すると、合計で13万5500点の大ボーナスになるのだ！

トラップゾーンをうまく使え

トラップゾーンとは、浮遊大陸の裏側に入ることができる場所のこと。裏側に入るとこちらから攻撃できなくなるものの、敵の攻撃も受けなくなるのだ。ゾーンの場所は決まっているので、覚えて利用しよう。また、ある特定のトラップゾーンには1個で最強パワーアップになる特別な「P」マークが隠されている。決められた場所を通過すればOKだ。



裏パワーの場所を覚えよう


裏パワーの隠された場所を通過すると、地面に「P」マークが出現する

すばやく倒して次の敵を出す

空中の敵キャラクターには「出現する順番」が設定されていて、前の敵キャラが「画面から消える」と次の敵キャラが出現するしくみになっている。これを利用して敵キャラ全部を早く倒すようにすれば、どんどん新たな敵空中キャラが出現し、そのぶん多くの敵キャラを倒すことができる。ということは、それだけ高い得点がねらえるということになるのだ。

逆に弱い敵を倒さずにのこしておけばそれだけ次の敵の出現を遅れさせることができ、いくぶんラクに進められるぞ。

わざとパワーダウンさせる

「P」マークを3つ取った最強状態は、敵の弾を5発まで防ぐシールドが付く。そこに敵の弾を1発くらうと、シールドはまだ有効なものの、5方向ビームは前後方の2方向3ウェイになり、大幅に攻撃力が低下してしまう。そこで、そのエリア内でまだ「P」マークが入手できるのであれば、ワザと4発攻撃をくらってシールドを外し、改めて「P」マークを取ってふたたび最強状態に戻ったほうがいい場合も多い。特にスコアアタックでは重要なテクニックとなる。覚えておこう。

隠された最強武器

5方向ビームを超える超兵器が、ゲームのどこかに隠されているという。ヒントはエリア6。あるボタンを押しながらある場所にビームを8発撃ち込むと、隠しアイテムが出現して…。

STAR FORCE スターフォース

ヒドゥンは必ず破壊

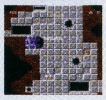
地上に隠された「H」マーク。これは隠された場所にスタービームを1発撃ち込むと出現、さらに4発撃ち込むと破壊することができる。得点は2500点だ。

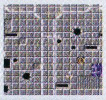
地上画の謎を解け

ゴーデス大陸の一番奥に隠された謎の地上画。この地上画の謎を解くことが、キミの最後の使命になる。もし解くことができれば、100万点の隠しキャラが登場するぞ！

ボーナス・ターゲット

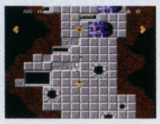
地上にある「B」や「b」マークは、エリア内に出現したすべてを破壊すると、「B」「b」それぞれ1万点のボーナス。が、1つでも逃すとボーナスは減り、5つ逃すと0点だ。





ラリオスはこう倒す

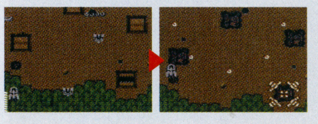
ラリオスは、合体後に破壊すると得点は1000点だが、合体前、コアパーツが光った後にコアパーツに8発撃ち込んで破壊すると5万点のボーナスが獲得できる。



HECTOR'87 ヘクター'87

配電盤で地上物を破壊

縦スクロールステージには、画面内の地上キャラをまとめて破壊してくれる「配電盤」が隠されている。その場所にクラスターを1発撃ち込むと出現、もう1発当てると画面内の地上キャラを巻き込んで爆発する。見つけたら、なるべく多くの地上キャラが画面に出現するタイミングをみはからって破壊するようにしよう。



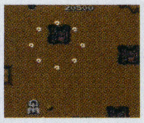
ヘクターパネルを取れ

縦スクロールステージに4個ずつ隠されたヘクターパネルは、隠された場所にクラスターばく弾を4発撃ち込むと出現。さらに4発撃ち込むと文字が浮かんでボーナス得点。連続獲得で点数が上がる。

上級者は「スキ」で稼ぐ

機雷口から発射される「スキ」は、機雷口さえ壊さなければ次々出現する。8方向に弾を撒き散らすやっかい者だが、倒せば2000点だ。

スキ



グラディウスⅢ

コナミ | ●商品番号 117382●書き換え価格：1000円

KONAMI

シューティング、ここに極まる！初心者も楽しめる難易度設定機能や多彩な攻略を可能にした武器セレクトで、アーケード版の迫力を完全移植。
スーパーファミコンオリジナル要素も追加。

Fブロック1 Bブロック0

ゲームの説明

横スクロールシューティングの新時代を築いたグラディウス。そのシリーズの第三弾をアーケードの迫力そのままに、スーパーファミコンに移植しました。

特定の敵や編隊を倒した後に出現するパワーアップカプセル。このカプセルを利用して自機をパワーアップさせながらステージを進めてください。

パワーアップのバリエーションが自由に選べることが魅力のこのゲーム。シューティングが苦手という人でも、難易度設定機能があるために、気持ちよく遊べます。

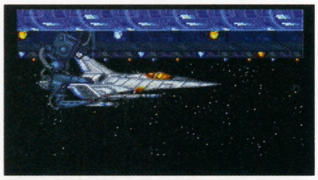
自機のパワーアップを自分で設定可能

[ストーリー]

暗黒銀河…。その未知なる領域に誕生した破壊神バクテリアンは、全宇宙を包み込む殺戮を開始した。

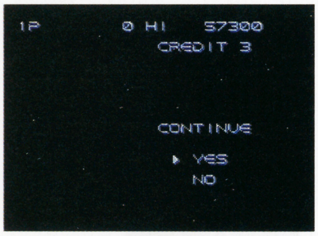
侵略の魔の手はグラディウス周辺の惑星にも及び、母なるグラディウスにはかつてないほどの危機がせまっていた…。

そんな時、超時空ビックバイパーが全宇宙の命運を賭け、果てしない闇のかなたに向け、進軍を開始した！



コンティニュー画面

残り自機数が0の状態で被弾するとゲームオーバーになります。このとき、クレジットが残っていれば、CONTINUE画面が表示されます。プレイを続けるなら「YES」を、終了するなら「NO」を選んでスタートボタンを押します。なお、CONTINUEは3回まで可能です。



WEAPON SELECT画面

スタート画面でプレイ人数を決定すると、WEAPON SELECT（武器選択）画面になります。十字ボタンの左右で「TYPE MODE」か「EDIT MODE」かを選択します。すべての選択が終了すると、自動的にゲームがスタートします。

●TYPE MODE

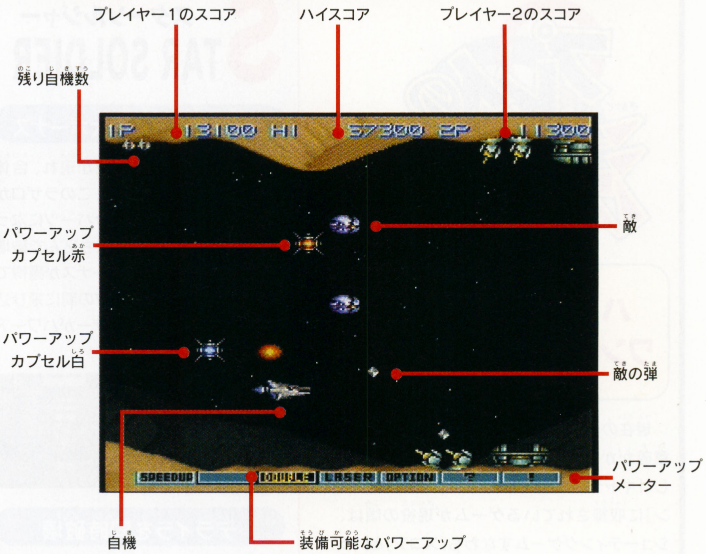
パワーアップのパターンを、4種類の中から選びます。十字ボタンの上下でタイプを選んでAボタンを押します。次に、バリアの種類を2つの中から選び、Aボタンを押すとゲームスタートです。なお、特殊パワーアップは選択できず、自動的にMEGA CRUSHが選択されます。

●EDIT MODE

パワーアップの種類別に、自由に選択できます。ただし、TYPE MODEとは選択できる装備は異なります。十字ボタンの上下で装備を選択し、Aボタンで次の種類に進みます（Bボタンで直前の種類に戻ります）。特殊パワーアップの種類は、このモードでのみ選択できます。

画面の見方

メイン画面



OPTION画面

スタート画面で「OPTION MODE」を選択してスタートボタンを押すと、OPTION画面が表示されます。この画面では、ゲームモードやボタンの割り付けなどの設定を変更できます。設定が終了したら、スタートボタンでスタート画面に戻ります。

●GAME LEVEL

ゲームの難易度をEASY（やさしい）、NORMAL（普通）、HARD（難しい）の3段階から選択できます。

●CONTROL PAD

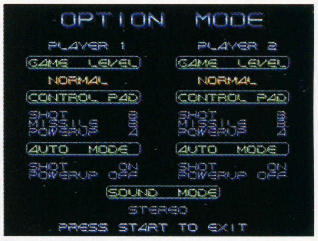
SHOT、MISSILE、POWER UPの各操作を、ABXYLRの各ボタンに自由に設定できます。

●AUTO MODE

SHOT ONは連射設定、OFFは単発に設定します。POWER UP ONは自動パワーアップ、OFFはマニュアルパワーアップに設定します。

●SOUNDE MODE

STEREOかMONORALが設定できます。



コントローラの操作

●スタートボタン
ゲームのスタート。プレイ中の一時停止・解除

●セレクトボタン
スタート画面のPLAY SELECT

●十字ボタン
自機の移動。モード選択など

●A、B、X、Y、L、Rボタン
ショットボタンとパワーアップボタンに割り当てます（初期設定ではAボタンがショットとボム、Bボタンがパワーアップに割り当てられています）。ボタンの割り当てはスタート画面のOPTIONで設定できます。

※プレイ中にLRスタートボタンを同時に押しながらセレクトボタンを押すと、ゲームを中断してスタート画面に戻ります。

テクノ派
メカとバイオをミックスしたお味はいかがかな？ そう、この不調和さにファンならずともゾクゾク震えるはず！
P72へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：コナミ株式会社 TEL 03-3432-5526 ©KONAMI 1990

Mr.メモリの グラディウスIII お楽しみガイド

アーケード版と同様の処理落ちを利用？

横スクロールシューティングの金字塔『グラディウス』シリーズの第3弾。オリジナルのアーケード版発表当時は、ハード性能の限界まで使っていると話題になった作品の移植版だ。確かに、オリジナルと比べると、ステージ構成も含めて多少変更されている部分もある。だが、スーパーファミコンのハード性能をフルに使ったその出来映えは「よくぞここまで」と、うならせてくれるハズ。

よほどのゲームフリークでも、かんたんにはクリアできないほどの難しさだけど、モードが変更できるから、初心者しゃにも楽しめる。スーパーファミコン版ならではの配慮だ。

なお、オプションなどでパワーアップ中、画面に敵がいっぱい出現すると処理落ち（全体のスピードが遅くなること）するのは、アーケード版と同様のもので、特にスーパーファミコンだからというわけではない。この処理落ちを利用することで、敵の弾をかいくぐるというテクニックもあったのだ。ただし、敵が少なくなると、いきなり元のスピードに戻るので注意しなければならなかったが。

分裂する泡を破壊していく第2ステージ。

プレイの決め手

パワーアップカプセルについて

特定の敵または敵編隊を倒すと、パワーアップカプセルが出現します。赤色のパワーアップカプセルを取ると、パワーアップメーターのウェポンゲージが点灯し、装備できる武器の名前が表示されます。カプセルを集めるとゲージの点灯は右に移ります。装備したいパワーアップのゲージが点灯したら、パワーアップボタン（初期設定ではBボタン）を押します。ただし、LASERとDOUBLEの併用はできません。また、自機が被弾して1機アウトになると、すべてのパワーアップは失われます。ただし、パワーアップカプセルを持っていれば、カプセルが1つだけ残ります。

なお、白色のパワーアップカプセルは取った瞬間に画面の敵と弾を一掃します（効かない敵もいます）。

1カプセル　スピードアップ

自機のスピードをアップさせます。あまり取りすぎると、自機の操作が難しくなります。

SPEED UP
最大5段階までスピードアップします。

2カプセル　ミサイル

通常弾よりはるかに強力なミサイルを発射します弾の発射方向や軌跡は種類によって異なります。

NORMAL MISSILE
前方下方向に地表を這うように進むミサイルを発射します。

SPREAD BOMB
前下方向に発射します。敵や障害物で広範囲に爆発します。

2WAY MISSILE
上下方向に同時発射します。地面は這いません。

PHOTON TORPEDO
下方に発射します。地面を這い、弱い敵は貫通します。

BACK 2WAY MISSILE
後方に同時発射します。地表は這いません。

SMALL SPRED
下方向に発射します。敵や障害物で爆発します。

HAWK WIND MISSILE
自機の位置に合わせて、上または下方向を発射します。

3カプセル　通常弾パワーアップ

通常弾を他の方向にも発射します。ただし、前方に発射する弾の連射力が弱まります。

NORMAL DOUBLE
通常ショット加え、前方上方向に弾を発射します。

TAIL GUN
通常ショットに加え、後方にも弾を発射します。

VERTICAL DOUBLE
通常ショットに加え、真上にも弾を発射します。

BACK DOUBLE
通常ショットに加え、後方上方向に弾を発射します。

4カプセル　レーザー

通常弾の代わりにレーザーが発射できるようになります。レーザーには、連射の必要なものとしないほうがいいものがあります。3カプセルの通常弾パワーアップとレーザーは、一緒に使うことができません。

NORMAL LASER
通常のレーザーを発射します。押し続けると長くなります。

RIPPLE LASER
リング状のレーザーを発射します。

CYCLONE LASER
螺旋状に広がるレーザーを発射します。

TWIN LASER
短いレーザーを2本セットで発射します。

ENERGY LASER
エネルギー弾です。ボタンを押し続けるとアップします。

5カプセル　オプション

自機と同等の攻撃力を持った分身を最大4つまで装備できます。種類によって行動パターンは違いますが、攻撃能力などは同じです。

NORMAL OPTION
ノーマルな動きをするオプションです。

SNAKE OPTION
オプションの動きに慣性があり、振り回すことができます。

ROLLING OPTION
オプションは自機の周りを回転しながら攻撃します。

FORMATION OPTION
オプションの位置が自機の上下に2個づつに固定されます。

6カプセル　シールド

バリアを張ったり自機を小さくして自機の防御力をアップさせ、破壊されにくくします。敵の弾に当たるとバリアは縮小し、当たり続けると破壊されてしまいます。

FORCE FIELD
自機全体を包み込むバリアを張ります。

SHIELD
自機の前方にバリアを装着します。

ROLLING SHIELD
バリアが自機の周囲を回転します。

REDUCE
自機を小さくして弾に当たりにくくします。

7カプセル　特殊なパワーアップ

特殊なパワーアップを行います。

FULL BARRIER
敵の攻撃により弱体化したバリアを元に戻します。

REMAIN OPTION
残り自機数をオプションに変えます。

MEGA CRUSH
画面の敵および弾を一掃します。消えないものもあります。

SPEED DOWN
自機のスピードを1段階ダウンさせます。

極上パロディウス

コナミ ●商品番号 468894●書き換え価格：1000円

7ステージ、プラス隠し2ステージ構成。アーケード版のプレイヤーに加え、コナミのオリジナル人気キャラを追加。シューティング初心者でも安心の難度調整機能付き。オート、マニュアル切り替え設定付き。

Fブロック4 Bブロック0

ゲームの説明

ゲームカセットをスーパーファミコン本体に正しくセットし、電源スイッチをONにしてください。デモ画面に引き続いて、タイトル画面が表示されます。

十字ボタンで「1PLAYER」か「2 PLAYERS」を選び、スタートボタンで決定してください。

- ●1PLAYER：1人プレイ
- ●2PLAYER：2人プレイ
- ●OPTION：オプション設定

※1Pコントローラで PLAYER1のキャラクターを、2Pコントローラで PLAYER2のキャラクターをプレイできます。

プレイヤーセレクト

プレイヤーセレクト画面では、十字ボタン左右でプレイヤーキャラクターを選び、スタートボタンで決定します。

パワーアップセレクト

パワーアップセレクト画面では、十字ボタン上下でパワーアップ設定を選び、スタートボタンで決定します。

- ●AUTO：自動的にパワーアップ。ボタンでのパワーアップもできます。
- ●MANUAL：パワーアップボタンでパワーアップします。

ゲームオーバー&コンティニュー

プレイヤー残機が全部アウトになるとゲームオーバーです。ゲームオーバー後、コンティニューカウントが表示されている間にスタートボタンを押せば、続けてゲームをプレイすることができます。ただし、CREDITS数がゼロになるとコンティニューはできません。なお、ゲームオーバー時にスコアが上位10位までにランクされていると、ランキング画面に表示されます。名前を登録してください。電源を切るまで保存されます。

OPTION

OPTION-MODE画面ではゲームの難易度やボタンの設定などを、1P、2P別々に変更することができます。十字ボタン上下で変えたい項目を選び、十字ボタン左右（A～Rボタン）で内容を選んでください。

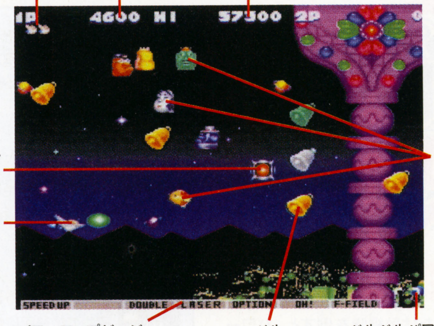
変えられる設定と内容一覧

REST	プレイヤーの残機（0～9）
GAME LEVEL	難易度1（やさしい）～7（難しい）
SHOT	ショットボタン
MISSILE	ミサイルボタン
POWER UP	パワーアップの決定ボタン
BELL POWER	ベルパワーの使用ボタン
AUTO SHOT	連射機能のON／OFF
ROULETTE	ルーレットチャンスのON／OFF
REVIVAL	プレイヤー復活の設定 ※ONだとプレイヤーアウト時にその場で復活。OFFだと定位置まで戻される。
LOOP SETTING	ゲームの周回数設定 ※1 LOOP END、2 LOOPS END、ENDLESSの3タイプがあります。
MUSIC	ゲーム音楽の設定 ステレオ／モノラル

コントローラの操作

- ●十字ボタン 項目の選択、プレイヤーの移動（8方向）
- ●セレクトボタン 項目の選択
- ●スタートボタン ポーズ（ポーズ解除）、項目の決定、ゲームスタート
- ●Aボタン ベルパワーの使用、項目の決定
- ●Bボタン ショット、ミサイル、項目の決定
- ●Xボタン 前のセレクト画面に戻る
- ●Yボタン パワーアップの決定、項目の決定
- ●Lボタン プレイヤーの選択
- ●Rボタン プレイヤーの選択

画面の見方



- ●PLAYER2のスコアは画面右上に表示されます。
- ●パワーアップゲージの内容は各プレイヤーによって違います。
- ●パワーアップゲージにある「OH！」は…。一度試してみましょう!?

ベルパワーアップ

特定の敵や編隊を倒すと、パワーアップカプセル（右ページ参照）のかわりにベルが飛び出すことがあります。出現したベルは何発かショットするたびに色が変わります。ベルを取ると、色に応じたパワーアップが可能です。

●ベルは1種類しか持てません。ベルをすでにストックしているとき別のベルを取ると、もとのベルはなくなってしまいます。

●黄色・紫以外の色のベルと「SHIELD」は併用できません。「SHIELD」を装備しているときベルを取ると、「SHIELD」が消えてしまうので注意しましょう。

スコアアップ（黄）

ボーナス得点がもらえます。連続で取ることにより得点がアップします。

巨大化（緑）

一定時間プレイヤーが巨大化し、無敵になります。体当たりで攻撃できます。

スーパーボム（青）

画面上の敵をまとめて倒せるボムを1発ストックできます（最大3発）。

菊一文字（赤）

プレイヤーの前で上下に伸びるレーザーミサイルを、3発ストックできます。

メガホン（白）

一定時間プレイヤーの前にメガホンがつきます。出てくるセリフで敵を倒せます。

みんなカプセル（紫）

画面上のすべてのザコ敵をパワーアップカプセルやベルに変身させます。

ナンパ派は
↓
ただのグラディウスのパロディーだと思っているキミ、「あいつ」と「こいつ」を見て、このゲームの哲学を感じるべし！
↓
P30へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：コナミ株式会社 TEL03-3432-5526 ©1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Mr.メモリの

極上パロディウス **お楽しみガイド**

『極パロ』の攻略法はキャラ別11種類!?

『極パロ』が前作『パロディウスだ！』と一番違っているのは、選べるプレイヤーキャラクターの数。前作が4キャラだったのに、『極パロ』はなんと11キャラ（ドラキュラくんとゴエモン、ウパの3キャラはスーパーファミコン版オリジナル）!! 特にこのゲーム、キャラによってパワーアップのゲージが大きく変わってしまうので、違うキャラでプレイすることはとても重要なんだ。

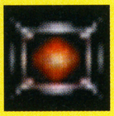
例えば、左から5つめのゲージ。ビックバイパーなどは「OPTION」（オプションと呼ばれる分身）だけど、こいつやミカエルなどは「GRADE UP」（ショットのパワーアップ）。前者と後者では、プレイのスタイルがまるで変わってしまう。また、あるキャラでプレイしたときには難しいと感じたステージが、別のキャラでプレイしてみたら簡単だった、なんてことは結構多い。つまり、普通のシューティングゲームなら全ステージクリアの解法はひとつしかないけど、『極パロ』には少なくとも11種類の攻略法が存在するというワケ。さっそく試してみてはいかが？

普段使わないようなキャラでプレイすると、新たな発見があるかも？

プレイの決め手

カプセルパワーアップとキャラクター選択

カプセルパワーアップ



特定の敵や編隊を倒すと、パワーアップカプセルが出現します。それを取ると、パワーアップゲージが左から順番に光るので、目当てのゲージが光ったらパワーアップボタン(Y)を押してください。

●ルーレットチャンス：パワーアップカプセルの中に潜んでいるルーレットカプセルを取ると、ゲージがルーレットのように点滅します。よく狙ってパワーアップボタンを押してください。

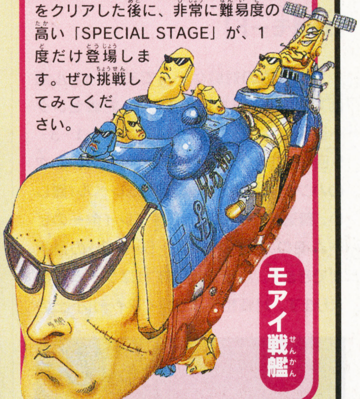
●全滅カプセル：青いパワーアップカプセルは、取ると画面上のすべてのザコ敵にダメージを与えることができます。

ステージ構成

STAGE1：クレーン
STAGE2：海ネコ
STAGE3：おかし
STAGE4：交通標識
STAGE5：SDボス
STAGE6：うさぎ
STAGE7：ディスコ

●割り込みSTAGE
モアイ戦艦STAGEが、どこかのSTAGE終了後に割り込んできます（下イラスト）。

●SPECIAL STAGE
「LOOP SETTING」で設定した周回数をクリアした後に、非常に難易度の高い「SPECIAL STAGE」が、1度だけ登場します。ぜひ挑戦してみてください。


モアイ戦艦

キャラクター選択とパワーアップの違い

パワーアップゲージは7つに分かれていますが、左から6番目の「OH！」はキャラクターの違いによる差はありません。残りの6つは、プレイヤーが選択したキャラクターにより変化します。

左から3番目・4番目のゲージはパワーアップショットのゲージです。これは併用することができないので、状況に応じて使い分けましょう。また「GRADE UP」は、ショットのパワーアップです。

1P	2P	1	2	3	4	5	6
ビックバイパー (VIC VIPER)	ロードブリティッシュ (LORD.B)	SPEED UP (5アップ)	MISSILE	DOUBLE	LASER	OPTION (4つまで)	F-FEELD (FORCE)
タコスケ (TAKOSUKE)	ベリアル (BELIAL)	SPEED UP (5アップ)	2-WAY	TAILGUN	RIPPLE	OPTION (4つまで)	O -TRAP
ツインビー (TWINBEE)	ウインビー (WINBEE)	SPEED UP (5アップ)	ROCKET	TAILGUN	3-WAY	OPTION (3つまで)	F-FEELD (F・FIELD)
ペン太郎 (PENTARO)	お花ちゃん (HANAKO)	SPEED UP (5アップ)	POTON	DOUBLE	S-GUN (SPREAD・G)	OPTION (3つまで)	BUBBLE
ひかるちゃん (HIKARU)	あかねちゃん (AKANE)	SPEED UP (5アップ)	H-WIND (HAWK WIND)	TAILGUN	B-SHOT	OPTION (F・OPTION 4つまで)	SHIELD
マンボウ (MAMBO)	サンバ (SAMBA)	SPEED UP (5アップ)	HOMING (H-MISSILE)	REFLECT (SCREW)	SCREW	GRADE UP (4アップ)	SHIELD
大天使ミカエル (MICHAEL)	大天使ガブリエル (GABRIEL)	SPEED UP (5アップ)	HOMING (H-MISSILE)	R -SHOT	WAVE	GRADE UP (4アップ)	AURA
こいつ (KOITSU)	あいつ (AITSU)	SPEED UP (5アップ)	MISSILE (K-MISSILE)	K-WAY	LASER (K・LASER)	GRADE UP (4アップ)	SHIELD (K・SHIELD)
ゴエモン (GOEMON)	エビス丸 (EBISUMARU)	SPEED UP (5アップ)	S -BOMB	DOUBLE	TWIN (T・LASER)	OPTION (4つまで)	REDUCE
ドラキュラくん (DRACULA)	キッドドラキュラ (KID・D)	SPEED UP (5アップ)	MACRO	ROUND (R・VULCAN)	NEEDLE (NEEDLE・C)	GRADE UP (4アップ)	CHANGE
ウパ (UPA)	ルパ (RUPA)	SPEED UP (5アップ)	HOMING (H-MISSILE)	WIDE	LASER	GRADE UP (4アップ)	M-CRUSH

指先ヒリヒリ快感のシューティング系

極上パロディウス | コナミ

SHVC-AGPJ 商品番号 468894

●書き換え価格：1000円

SPACE INVADERS

タイトー｜●商品番号 142379●書き換え価格：1000円

空前のブームを巻き起こした「スペースインベーダー」の完全移植版が登場！「モノクロ」「セロハン」「カラー」「アップライト」はもちろん、ナゴヤ撃ちやレインボーも健在。TVゲームの原点に帰った作品です。

Fブロック1 Bブロック0

ゲームの説明

[オリジナルモード]

おなじみの元祖『スペースインベーダー』です。アップライト、白黒、セロハン、カラーの4タイプの画面構成でゲームを楽しむことができます。タイトル画面でこのモードを選択し、画面構成を決定すれば、元祖『スペースインベーダー』のタイトル画面になります。RボタンかLボタンを押してクレジットを入れ、スタートボタンを押せばゲームスタートです。なお、2クレジット以上を投入して、2P側のスタートボタンを押せば、ビーム砲が破壊されるたびに交代する2人プレイが楽しめます。

[対戦モード]

1P対2Pの対戦ゲームです。タイトル画面でこのモードを選択すると、対戦セレクト画面になりますので、勝負本数を1・3・5回のいずれかから選択してください。次のハンディキャップ画面では、レベル(難しい、普通、やさしい)と、各プレイヤーのビーム砲のストック数(1～5、無限)の選択ができます。設定が終了すればゲームが始まります。対戦相手より早くフィールド上のインベーダーを全滅させてください。

[オプション]

ゲームの設定を変更することができます。十字ボタンの上下で項目、左右で設定を選びます。

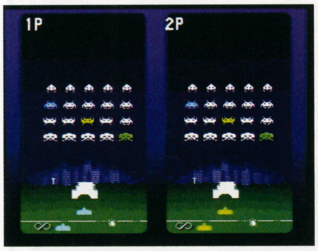
●プレイヤーストック
ビーム砲の初期数を決めます。3～6機のいずれかを選んでください。

●エクステンド
ビーム砲が増える点数を設定します。1000点、1500点のいずれかが選べます。

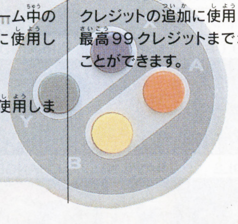
●サウンド
ゲーム中の音声。ステレオ／モノラルが選択できます。

[ゲームの目的とルール]

ビーム砲を左右に移動させ、画面の上方から侵略してくるインベーダーをビームで撃ち落としてください。インベーダーを全滅させればステージクリア、ビーム砲が破壊されて残機がなくなったり、写真のようにインベーダーに占領された場合はゲームオーバーです。



コントローラの操作



●十字ボタン
ビーム砲を左右に移動させます。上下の操作はゲーム中に使用することはありません。(上下の操作はメニュー画面などのカーソル移動時に使用します)

●A、B、X、Yボタン
ビーム砲を発射します。ゲーム以外では選択の決定で使用します。

●スタートボタン
1Pゲームスタート、ゲーム中の一時中断および解除に使用します。

●セレクトボタン
2Pゲームスタートに使用します。

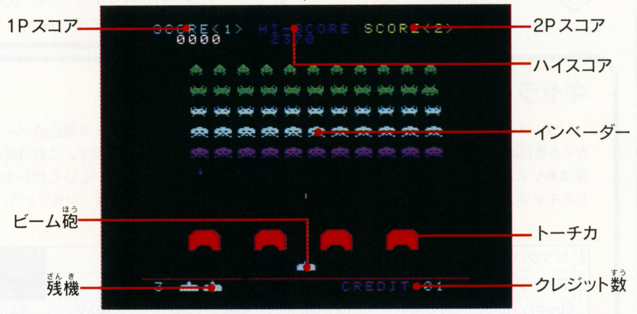
●L・Rボタン
クレジットの追加に使用します。最高99クレジットまで増やすことができます。

※ゲーム中に、1P側のコントローラのLボタン、Rボタン、スタートボタン、セレクトボタンを同時に押すと、タイトル画面に戻ります。

画面の見方

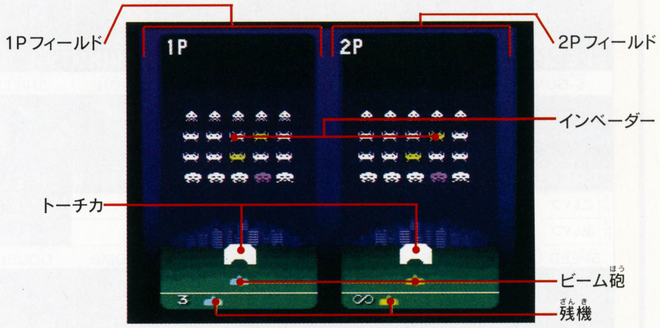
[オリジナルモード]

画面の一番上にスコア群、中央がゲームフィールド、一番下に残機とクレジット数というレイアウトになっています。ゲームフィールドは、上方から隊列を組んで徐々に迫ってくるインベーダーを、下からビーム砲で狙い撃つというレイアウトになっています。なお、インベーダーとビーム砲の間にあるトーチカは、インベーダーやビーム砲の攻撃を受けると徐々に壊れていきます。このトーチカに隠れつつ、タイミングよくインベーダーを破壊していきましょう。画面左下の残機が0のときにゲームフィールド上のビーム砲が破壊された場合や、インベーダーがビーム砲と同じ高さまで下がって来て、占領されてしまった場合はゲームオーバーです。



[対戦モード]

画面の左半分が1P側、右半分が2P側のゲームフィールドです。スコアはなく、勝った本数が画面の最上部にコインで表示されます。対戦開始時は、左右のフィールドのインベーダーはまったく同じですが、全5種類のカラーインベーダーを破壊することによって、有利、または不利な状況に変化します。トーチカは各フィールドに1つずつです。対戦相手より早く自分のフィールドのインベーダーを全滅させるか、対戦相手の残機がなくなったり、対戦相手が占領された場合、1本先取となり、ゲーム開始前に決めておいた勝負本数に準じて勝敗が決まります。なお、ビーム砲のストックを無限にした場合は、いくらビーム砲が破壊されても敗北にはなりません。



インベーダー群

UFOの点数は50点、100点、150点、300点の4通り。高得点の秘密は、その面で発射されたビームの数にあるらしいゾ！

…10点
…20点
…30点

マイペース派
↓
どんなことがあってもあせらないキミって偉いよ。でもさ、侵略されてるの分かってたら、なんとかしろよ。
↓
P140へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社タイトー TEL045-593-7115 ©1994 TAITO

スペースインベーダー お楽しみガイド
インベーダーは端から倒していこう

このゲームはオリジナルモード、対戦モード共に、ただひたすらビーム砲でインベーダーたちを破壊するシューティングゲーム。

インベーダーたちは、基本的には横移動しかできず、画面端に触れたときだけ一段降下する。つまり画面端に触れさせなければ、インベーダーたちはまったく前進してこれないのだ。したがって、真ん中よりも端にいるインベーダーから先に倒していくのが、このゲームのセオリー。

対戦モードでは、ある色のカラーインベーダーを破壊することでも前進してくるので、カラーインベーダーが自分に有利な色のときに破壊するのも勝利のポイント。あと、忘れてはいけないのが、ビーム砲は連射ができないこと。インベーダーやトーチカにヒットするか、ゲームフィールドの最上部に到達して画面から完全に消えるまで、次のビームを撃つことができないのだ。

ゲーム開始時はインベーダーたちの動きもゆったりしているので、それほど問題にならないが、数が少なくなってスピードが上がってくると、正確な射撃がものをいうようになるぞ。

基本的な戦略は左順から順に倒すことだ

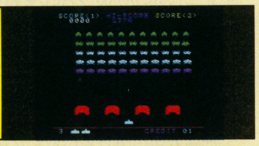
プレイの決め手

「懐かしさ」と「対戦の熱さ」の両方を堪能しよう

白黒画面
最初に出回ったテーブル筐体。

セロハン画面
白黒画面の上にカラーセロハン。

アップライト画面
大型筐体には背景がありました。


カラー画面
キャラクターにカラーが施されています。

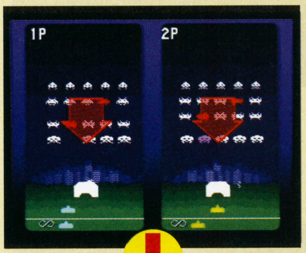
オリジナルモード

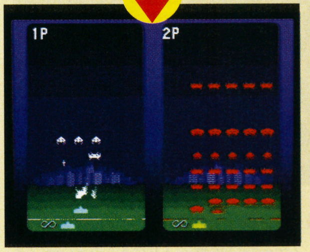
オリジナルモードには、4種類の画面構成があります。どれでプレイしてもゲーム自体に影響はないので、好みで選択してください。ゲームセンターなどでプレイしていたバージョンで、当時を懐かしんでみてはいかが？　おすすめはやはり、インベーダーとビーム砲の距離がわかりやすい、セロハン画面とカラー画面です。初心者は、まずこれで慣れてから、他を試すといいでしょう。

インベーダーは、数が少なくなるにつれ移動スピードが上がる。先読みで撃て。

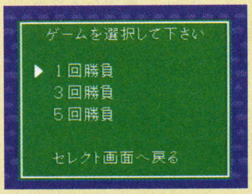
対戦モード

対戦モードは、自分のフィールド内のインベーダーを先に全滅させたほうが勝ちです。正確な射撃でひたすら素早く倒すのも一つの手ですが、やはりカラーインベーダーをうまく利用して、相手の邪魔をしたほうが盛り上がります。狙い目は、相手のインベーダーが1段下がる青色です。勝負に面白さを求めるなら、どの効果が出るのかランダムでわからないピンク色がおすすめ。燃えますよ。

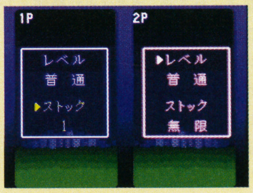




カラーインベーダーによる邪魔が熱い。自分の首を絞めないように注意



対戦ゲームセレクト画面。本数は多いほうが面白い？



ハンデキャップ画面。ストックを減らすと決着が早い

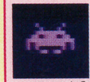
カラーインベーダー

緑色
自分のフィールドのインベーダーが、横一列分消えます。全滅による勝利を狙うプレイヤーに有効です。

赤色
両方のフィールドのインベーダーが2段下がります。自分、相手共に下がるのでピンチになることも…。

水色
相手のフィールドのインベーダーが1段下がります。相手を攻撃する場合は、これを狙うといいでしょう。

黄色
自分のフィールドのインベーダーが1段下がります。うっかり撃って、自滅しないよう注意してください。

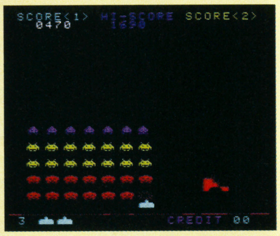

ピンク色
緑、赤、水、黄のいずれかの効果が、ランダムに現れる、スリリングなカラーインベーダーです。

懐かしのテクニック

ここでは、ゲームセンターで当時はやった高等テクニックと、あることをすると見ることができるグラフィックの出し方を教えるぞ。

[ナゴヤ撃ち]

インベーダーが最下段、占領の一歩手前まで降りてきて、ビーム砲と接触した状態になれば、インベーダーのミサイルはビーム砲には当たらない！　これを利用して、インベーダーを最下段一歩手前まで誘い込み、一気に撃ち落とす。これが秘技「ナゴヤ撃ち」！　高得点を目指す君には、必須のテクニックだ。



[レインボー]

10点のインベーダーを最後に1匹だけ残すと、残像を出しながら移動する「レインボー現象」が現れるぞ。インベーダー群は下の段から順に移動するので、ずれたときを狙って上の段のインベーダーをうまく撃ち落とすのがコツだ！　インベーダーを正確に倒す技術を磨くのに、もってこいの高等テクニックだ！

パロディウスだ！～神話からお笑いへ～

コナミ｜●商品番号 468983●書き換え価格：1000円

KONAMI

ゲームセンターで笑いの渦を巻き起こしたアーケード版を完全移植。
10ステージ+SFC版完全オリジナルステージの豪華版。
おまけモードとして、キャンペーンモードが新しい世界を引き出します。

Fブロック2
Bブロック0

ゲームの説明

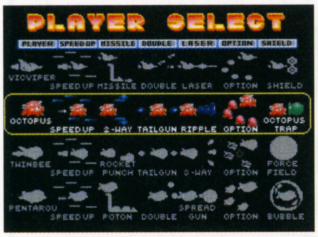
まず、ソフトをスーパーファミコン本体に正しくセットしてください。電源を入れると、デモ画面に続いてタイトル画面が表示されます。そこでゲームモードを選択してください。

●1PLAYER：1Pプレイモードです。
●2PLAYERS：2Pプレイモードです。
●OPTION：1P、2Pそれぞれがボタン操作を自由に変えられる他、さまざまな機能を設定することができます。
●OMAKE：得点稼ぎモードです。

本編のゲームをプレイできるのは"1PLAYER""2PLAYERS"の2つです。十字ボタンまたはセレクトボタンで選び、スタートボタンで決定してください。

PLAYER SELECT

攻撃方法の違う4つのキャラクターの中から、セレクトボタンまたは十字ボタン上下でプレイヤーを選び、Aボタンで決定してください。続いて、パワーアップの種類をセレクトボタンまたは十字ボタン上下で選んでください。



●MANUAL：プレイヤー自身がボタンを押してパワーアップします。
●AUTO：ボタンを押さなくても自動的にパワーアップすることができます。

Aボタンで決定すると、ゲームスタートだ！

ゲームオーバーとコンティニュー

ゲームスタート時、プレイヤーは3機で(オプションで変更することもできます)、最初は2万点、その後は10万点ごとに1UPします。敵や敵の放った弾、障害物などに当たるとアウト、プレイヤーが残機を含めて全部アウトになるとゲームオーバーとなります。しかし、10カウント以内にスタートボタンを押すとコンティニューできます。その際、プレイヤーとパワーアップの種類をもう一度選ぶことができます。

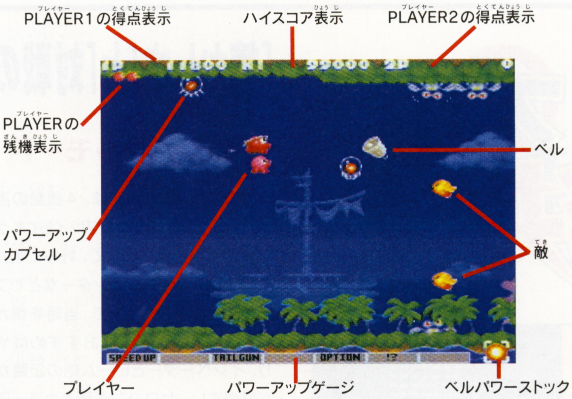
●ランキング
ゲームオーバー時、得点が上位12位までに入っていると、ランキング画面に登録・表示されます。

●クリア後…
ステージは全部で11です(スーパーファミコン版オリジナルステージもあります)。最終ステージをクリアしてそのままゲームを終えることもできますが、さらに手強くなった敵を相手に、もう一度最初のステージからプレイすることも可能です。ぜひ試してみてください。

コントローラの操作

●十字ボタン
プレイヤーの移動、項目の選択
●セレクトボタン
項目の選択
●スタートボタン
ゲームスタート、ポーズ
●Aボタン
ストックしたベルパワーの発射
●Bボタン
ミサイル、ショット、レーザー、ダブル等の発射
●Xボタン
使用しません
●Yボタン
カプセルパワーアップ
●Lボタン
使用しません
●Rボタン
使用しません

画面の見方



OPTION-MODE画面

難易度や操作ボタンなどを自由に設定できます。タイトル画面で"OPTION"を選択すると、下のOPTION-MODE画面に変わるので、十字ボタン上下で項目を選んで左右で設定してください。

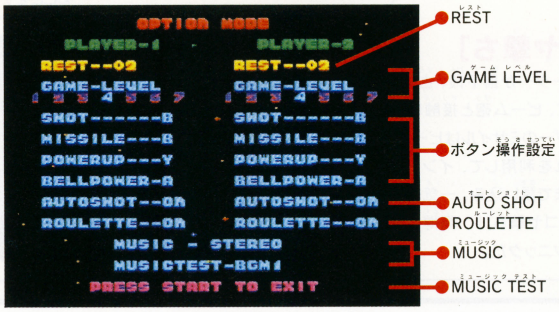
●REST
残機設定です。0～9のどの数でもOKです。最初は2で設定されています。

●GAME LEVEL
難易度設定です。下記の7段階です。
1：保育園児向き？
2：すぐゲームのせいにする人はこのへんで。
3：彼女にいいカッコしたい人はこれくらいが無難。
4：きわめて普通。どこにでもあるパロディウス。
5：おおっ！ 自信あるね。
6：すぐにキレる人はやらないでください。
7：滅多にキレない人でもやらないほうがいいかも。

●ボタン操作設定
下の4つのボタン操作はA、B、X、Y、L、Rボタンのどれにでも設定できます。設定したいボタンを押してください。

SHOT	前方攻撃
MISSILE	地上攻撃
POWER UP	パワーアップの決定
BELL POWER	ベルパワーの使用

●AUTO SHOT
連射機能のON／OFFを設定します。
●ROULETTE
ルーレットのON／OFFを設定します。
●MUSIC
ゲーム音楽のモノラル／ステレオの切り替えを行う項目です。
●MUSIC TEST
ゲーム中に流れるいろんな音楽を聞くことができます。十字ボタンの左右で選び、Aボタンで決定してください。



ナンパ派
ミスター・パロディウスこと主人公のタコくん。並みのナンパ野郎じゃ歯が立たない骨なしのクネクネタコラだぞ。ナンパの鑑！
スタートへワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：コナミ株式会社 TEL03-3432-5526 ©1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Mr.メモリの パロディウスだ!～神話からお笑いへ～ お楽しみガイド

パワーアップのしすぎに要注意

パワーアップの中で一番重要なのは、カプセルパワーアップの「オプション」。オプションには当たり判定がない上に、自機とまったく同じ能力を持っているから、オプションを1体装備すれば、単純計算で攻撃力が無装備時の2倍になるのと同じ。これはつけなきゃ損!!

でも、ちょっと待って。実はこのゲーム、プレイヤーの装備が充実するにしたがって、敵の攻撃も激しくなる。だから、オプションを最大数(3体、もしくは4体)装備してしまうと、その分だけ敵の攻撃も厳しくなり、ステージクリアが難しくなってしまうんだ。しかもオプションは外すことができないから、最大数まで装備したら、難易度の高い状態がずっと続いてしまうことになる。

これを防ぐために、オプションの装備は2体、せいぜい3体までにとどめておこう。そうすれば、わりあい楽にクリアを目指すことができるはずだぞ。もちろん、わざとオプションを4体装備して敵の攻撃の激しさを楽しむという、上級者ならではの遊び方もあるんだけどね。

オプションは2体、もしくは3体程度にとどめておくのが無難だよ

プレイの決め手 カプセルとベルでパワーアップ!!

カプセルパワーアップ

ある特定の敵や敵編隊を全滅させると、パワーアップカプセルが出現します。これを取るごとに画面下のパワーアップゲージが順に光るので、お目当てのゲージが光っているときにパワーアップボタンを押してください。プレイヤーがパワーアップします。なお、選んだ機体によってパワーアップの内容が異なります。

●青いカプセルは、画面上の敵全部にダメージを与えることができます。

●カプセルの中にはルーレットカプセルがあり、取るとパワーアップゲージがルーレットのように点滅します。パワーアップボタンを押せば止められ、止まったゲージに応じてパワーアップ(ダウン)します。

自機とカプセルの形	SPEED UP	MISSILE	DOUBLE	LASER	OPTION	!?	SHIELD
ビックバイパー	5段階	ミサイル	ダブル	レーザー	最高4体	!?	シールド
タコ	5段階	2WAY	テイルガン	リップル	最高4体	!?	オクトパストラップ
ツインビー	5段階	ロケットパンチ	テイルガン	3WAY	最高3体	!?	フォースフィールド
ペン太郎	5段階	ポットンミサイル	ダブル	スプレッドガン	最高3体	!?	バブル

ベルパワーアップ

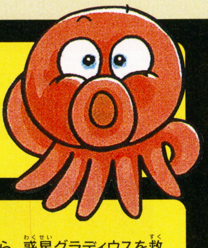
パワーアップカプセルを出す敵は、時々ベルを出すことがあります。ベルは撃つたびに色が変わり、これを取ると色に応じたパワー(得点)を得ることができます。色は右の5色です。

スコアアップ(黄)	スーパーボム(青)	メガホン(白)	巨大化(緑)	菊一文字(赤)
ボーナス得点が入ります。最初は500点で、連続して取ると1000点、2500点、5000点、10000点という形で得点がアップします。	スーパーボムを1発ストックすることができます(最大3発)。スーパーボムは広範囲の敵を破壊することができます。	プレイヤーの前に一定時間メガホンがつき、いろんなセリフが飛び出して敵を倒します。この間、ミサイル以外の通常攻撃は使えません。	一定時間プレイヤーが巨大化します。この間無敵なので、敵を体当たりで倒すことができますが通常攻撃は使えません。	菊一文字ミサイルを3発ストックできます。ベルパワーボタンで発射すると、前方で上下一文字に伸び、それに触れた敵を倒せます。

キャラクター紹介

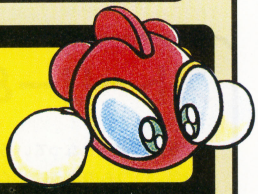
Mr.パロディウス(タコ)

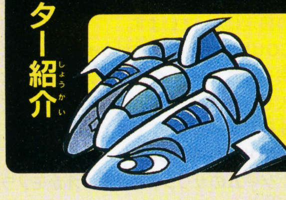
この物語の主人公。謎の大ダコは本当に彼の父なのか？正体を探るため、自ら主役を買って出た。2WAY、リップルレーザー等の特殊武装を持つ。また、"タコ壷"という意味のOCTOPUS TRAPはバリアの代わりだ。



ツインビー

そのかわいい姿からは想像できないほどの暴れん坊。シナモン博士から新兵器ロケットパンチを受け取り、双子の代表としてやってきた。この武器、ブーメランのようにちゃんと自機へと戻ってくるのだ。バリア、分身の術も健在。





ビックバイパー

度重なるバクテリアンの攻撃から、惑星グラディウスを救った伝説の超時空戦闘機。自家製のたいやきを食べ過ぎてディフォルメ化してしまったが、バスケットシューズを履いてテケテケ走る歩行型ミサイルを新兵器に加えて蘇った。

ペン太郎

南極生まれのペンギンに、エアガンを教えたのは誰だ!?…ともかく趣味が高じてこの戦いに加わることになった。透明な風圧で敵を倒すスプレッドガンをはじめ、ザコ敵なら簡単に貫通するクジラ型ポットンミサイルも搭載している。

ポップンツインビー

KONAMI

コナミ ●商品番号 468975●書き換え価格：1000円

多彩で豊富なプレイヤーの攻撃と、敵キャラのポップなリアクションが最高。アイドル「マドカちゃん」、「グインビー」ももちろん登場。

Fブロック2
Bブロック0

ゲームの説明

ツインビーを操ってDr.マードック率いるどんぐり隊を倒すシューティングゲームです。全7ステージ構成で、各ステージの最後に登場するボス敵を倒すと次のステージに進めます。Dr.マードックの基地を破壊するのが最終目的です。

ゲームの遊び方

スーパーファミコン本体にカートリッジを正しく差し込み、電源スイッチを入れてください。コナミの社名ロゴの表示に続いて、タイトル画面になります。（デモ中、STARTボタンを押すとタイトル画面に戻ります。）

●タイトル

セレクトボタン、または十字ボタンの上下でカーソルを“1PLAYER”か“2PLAYERS”に合わせ、STARTボタンを押してください。なまえのとうろく画面に変わります。

1PLAYER：1Pプレイです。
2PLAYERS：2P同時プレイです。
OPTION：オプション画面に入ります。
※2Pコントローラーで“1PLAYER”を選択すれば、ウインビーで1Pプレイを楽しむことができます。

●なまえのとうろく

十字ボタンで文字選択、Bボタンで入力できます。また、文字入力のカーソルを戻したい時にはAボタンを押してください。ここで入力した名前はランキングに表示されます。「END」を選択するか、STARTボタンを押すと、ぶんしんせれくと画面に変わります。

●ぶんしんセレクト

十字ボタン上下でぶんしん選択、STARTボタンで決定します。ぶんしんタイプについては右ページを見てください。

決定すると、ゲームスタートです。

コンティニュー

ライフがなくなり（右の項参照）、プレイヤーアウトになると、コンティニュー画面になります。“まだやるぜ!!”か“もーやめちゃう!”のどちらかを、10カウント以内に十字ボタンで選び、STARTボタンで決定してください。“まだやるぜ!!”を選ぶと、そのステージの最初からプレイを続けることができます。

ゲームオーバー

クレジット（コンティニュー可能な回数）が0になるとゲームオーバーです。

●ランキング

ゲームオーバー画面の後、ランキング画面に変わります。ここでは、1プレイごとのスコア、ゲーム開始時の周回数とステージ、ゲーム終了時の周回数とステージを見ることができます。

画面の見方

ゲーム画面

ゲーム画面は下から上へとスクロールしていきます。各ステージの最後にボス敵が出現しますが、その際は画面が止まります。ボス敵を倒すと中間デモ画面が入り、次のステージへと進みます。

●ライフメーター

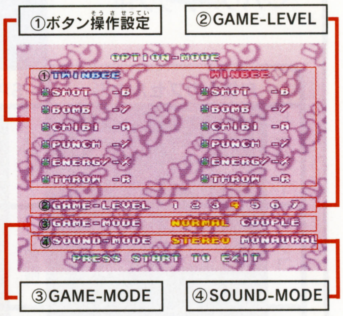
敵や敵の放った弾に当たるごとにライフが一定量減り、全てなくなるとプレイヤーアウトになります。ライフは特定の地上敵を倒した時現れるハート型のライフアイテムで回復できます。また、ステージクリアで全回復します。

デモ画面

各ステージをクリアすると中間デモ画面に移り、デモが終わるまでゲームは一時中断します。ここで一息つきましょう。

オプション画面

ボタン操作や難易度などの設定を変更したい時は、タイトル画面で“OPTION”を選ぶと、オプション画面に入ります。十字ボタン上下で項目を選び、それぞれ左右で内容を選択します。



①ボタン操作設定

下の6つのボタン操作は、A、B、X、Y、L、Rボタンのどれにでも設定できます。設定したいボタンを押せば、そのボタンに変更できます。

変更できる操作一覧

SHOT	ショット攻撃（空中攻撃）
PUNCH	パンチ攻撃（空中攻撃）
BOMB	バクダン攻撃（地上攻撃）
BOMB	ちび分身攻撃（特殊攻撃）
ENERGY	ライフ受渡し（2Pプレイ時用）
THROW	投げ攻撃（2Pプレイ時用）

②GAME-LEVEL

ゲームの難易度を設定できます。1〜7の7段階が用意されており、数字が大きいほど難易度が高くなります。

③GAME-MODE

ゲームのモードを設定できます。
NORMAL：ノーマルゲームです。通常はこの設定になっています。
COUPLE：敵の攻撃がツインビー側に片寄ります。ゲームの得意な人とそうでない人もいっしょにプレイが楽しめる、とても便利なゲームモードです。

④SOUND-MODE

ゲームのサウンドをステレオかモノラルに設定できます。

ストーリー＆ゲームの舞台

ゲームの舞台となっているのはドンブリ島。いつものようにツインビーとウインビーが元気にパトロールをしていたそのとき…! 突然マドカという女の子からの通信が入ってきました。マドカの話によると、世界征服を企む悪い人になってしまった自分のおじいちゃんを元に戻してほしいとのこと。さあ、マドカと平和を守るため出発だ!!

ナンパ派
↓
気合い入りまくってるツインビー。かわいい女の子にすぐに踊らされてしまうのは、悲しい男のさがってものなんでしょうか。
↓
P192へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：コナミ株式会社　TEL03-3432-5526　©1993 KONAMI

ポップンツインビー お楽しみガイド

やっぱりCOUPLE-MODEが一番ポップ!?

シューティング好きのキミならもう分かると思うけれど、このゲーム、見た目のかわいらしさに反してなかなか手強い。実際、シューティングゲームとしてはかなり難しい部類に入るんだ。

え、へっちゃらだって？

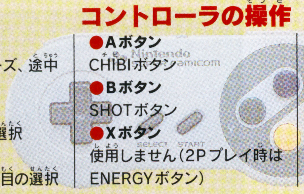
そうだね、確かに1人で遊ぶ分には、このくらい難しいほうがいいかもしれない。いざとなったら、オプション画面で難易度をやさしめに設定するという手もあるしね。

ただ、2人でプレイするとなると話はがらりと変わってしまう。気の許せる遊び友達とならまだしも、ちょっと気になる異性なんかと遊ぶときに、ゲームが難しすぎたりしたらタイヘン。そんなときには、オプション画面でCOUPLE-MODEを選んでみよう。ツインビーに敵の攻撃が集中するから、自分が体を張ってウインビーを守る形になるわけだ。これはポイント高いぞ。ゲーム中に出てくるキャラクターはその名のとおりとってもポップでキュート。女のコも十分楽しめる内容だから、カップルで楽しむには最高のゲームだよ。

ベルも仲良く分け合えばカンペキだね

プレイの決め手

コントローラの操作



- ●STARTボタン ゲームスタート、ポーズ、途中参加
- ●SELECTボタン タイトル時の項目の選択
- ●十字ボタン プレイヤーの移動、項目の選択
- ●Aボタン CHIBIボタン
- ●Bボタン SHOTボタン
- ●Xボタン 使用しません（2Pプレイ時はENERGYボタン）
- ●Yボタン BOMB、PUNCHボタン
- ●Lボタン 使用しません
- ●Rボタン 使用しません（2Pプレイ時はTHROWボタン）

プレイヤーの攻撃方法

基本攻撃

何の制限もなく、最初から使える攻撃です。次の3つがあります。

ショット攻撃

空中の敵を攻撃できます。Bボタンを押せば出ます。ショットはベルによってパワーアップすることができます。

パンチ攻撃

空中攻撃用です。Yボタンを押し続けるとパワーが溜まり、離すと溜まったパワーに応じた威力のパンチが出ます。

バクダン攻撃

地上の敵を攻撃できます。両手にバクダンを1発ずつ持ち、Yボタンで敵に投げつけます。照準はオートです。

ぶんしん

ぶんしんはベルで装備でき、ダメージを受けると装備が1つなくなります。

ツインビータイプ

- ●の～まる：プレイヤーが停止すると、重なるタイプ。
- ●ぐるぐる：周りを回転しながら、前方に攻撃します。
- ●のびのび：SHOTボタン（Bボタン）を押し続けると左右に伸び、画面端で上に曲がります。ボタンをはなすと元の位置に戻ります。

ウインビータイプ

- ●の～まる：プレイヤーが停止すると、停止するタイプ。
- ●ぐるぐる：周りを回転しながら、全方向に攻撃します。
- ●のびのび：ツインビータイプと操作は同じですが、ぶんしんは画面端で下に曲がります。

ちび分身

画面内すべての敵にダメージを与えることができる特殊攻撃です。

ちび分身攻撃

小さな分身で攻撃します。スタート時は3発持っており、ベルでストックを増やせます。Aボタンで使えます。

2Pプレイでの攻撃

2Pプレイを選んだ時のみ使用可能な攻撃法です。

投げ攻撃（Rボタン）

プレイヤー同士が重なっている時にボタンを押すと、相手を投げつけ、無敵状態で敵を倒せます。

ライフ受渡し（Xボタン）

プレイヤー同士を重ねてボタンを押し続けると、多い方から少ない方へライフを送れます。

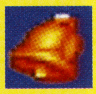
ベルパワーアップ

ベルの出し方

画面上にぷかぷかと浮かんでいる雲をショットするとベルが出現します。また、各ステージの最後にいるボス敵を倒すと、たくさんのベルが出現するのでチャンスです。

ベルの色とパワーアップ

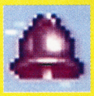
ベルはショットが4発当たるごとに色が変わり、ベルを取ると次のようなパワーアップができます。



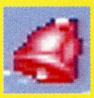
黄：ボーナススコア
連続して取ると得点が増えていきます。

青：スピードチェンジ
4段階までスピードアップすると、1段階に戻ります。

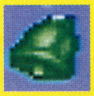
白：キャノン砲
ショットが、敵を貫通する強力なものに変わります。



紫：3WAY
ショットが、攻撃範囲の広いものに変わります。



ピンク：バリア
ダメージを一定量防ぎます。



緑：ぶんしん
ぶんしんを1つ装備します（最高4つ）。4つ以上取るとストックされます。

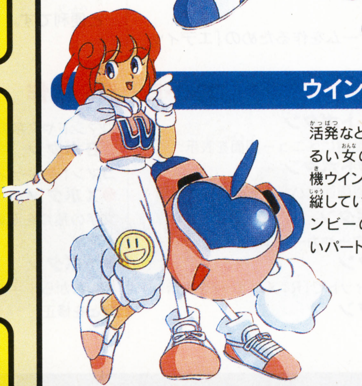
点滅：ちび分身攻撃
ちび分身攻撃を1発分ストックできます。最高9発までストック可能です。

キャラクター紹介

ツインビー

正義感あふれる元気いっぱいの男の子。ドンブリ島に住む人々の平和を守るため、ツインビーで大空を駆け巡っている。

ウインビー

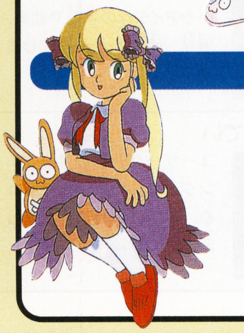


活発なとっても明るい女の子。愛機ウインビーを操縦している、ツインビーの頼もしいパートナー。

Dr.マードック

どんぐり隊を使って世界征服を狙っている天才科学者。実験室の柱に頭をぶつけて以来人が変わってしまったけれど、本当はとってもやさしいマドカのひいおじいさん。

マドカ



たんぽぽタウンに住む、おじいちゃん想いの女の子。Dr.マードックを元に戻そうと、小型飛行艇に乗り込んでツインビー達に助けを求めにいく。

RPGツクール SUPER DANTE

アスキー ●商品番号 113841●書き換え価格：1000円

この『RPGツクール　SUPER DANTE』を使用すれば、プログラムを組んだり、グラフィックを描いたりとのわずらわしい作業を一切必要とせずに、簡単にオリジナルRPGを作ることができます。

Fブロック2 FFFFFFFF
Bブロック16 BBBBBBBBBBBBBBBB

ゲームの説明

この『RPGツクール　SUPER DANTE』は、ゲームをプレイする部分とゲームを作る部分、作ったゲームを記憶しておく部分の3つから構成されています。最初に表示されるオープニングメニューで、どれから始めるかを選びます。

[ゲーム]

サンプルゲームとしてあらかじめ用意されている『フェイト』または、自分で作ったユーザーゲームをプレイします。なお、セーブできるプレイデータの数は3つまでです。

[エディット]

ユーザーゲームを作るための「エディットメニュー」に入ります。ここでは、自作のRPGに登場するキャラクターやアイテム、シナリオやタイトルなどの項目をメニューに沿って自由に作成していきます。各種エディット項目の詳細は下表を参照して下さい。

[ターボファイル]

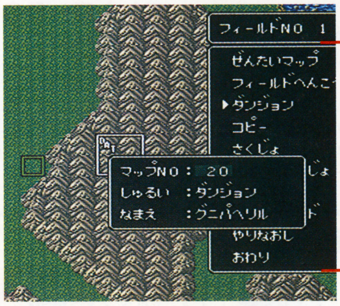
このソフトは『ターボファイルツイン（別売）』に対応しています。これを使えば、作成したユーザーゲームのデータを新たに3つまでセーブすることができます。作成したユーザーゲームを友達のROMカセットにロードする時などに便利です。

コントローラの操作

- ●**スタートボタン** ゲーム起動時にメニュー画面を表示
- ●**セレクトボタン** マップ配置画面でパーツを一時的に記憶
- ●**十字ボタン** キャラクターやカーソルの移動など
- ●**Rボタン** 各種エディットで「R：メニュー」を表示
- ●**Aボタン** コマンドや文字の決定
- ●**Bボタン** コマンドのキャンセル
- ●**Xボタン** 文字の種類を変更。「話す、調べる」コマンド使用
- ●**Yボタン** 押しながら十字ボタンを使うことで、文章などを修正

画面の見方

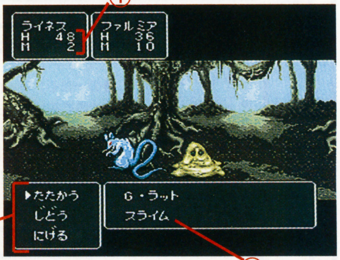
エディット画面



R：メニューウインドウ
各種エディットで多用したいのが、この「R：メニュー」です。これはRボタンを押すことで表示される、各種エディット共通のサブウインドウで、積極的に活用すれば一層充実したエディットを楽しめることでしょう。

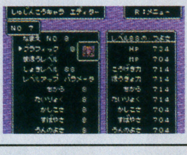
戦闘画面

①：現在のHPとMPを表示します
②：戦闘の指示を行う時に使います
③：最大4体までの敵が表示されます



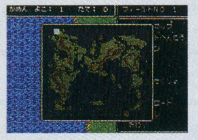
エディットメニュー

●しゅじんこうキャラのせってい



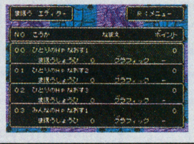
最大8人までの登場キャラクターの名前やパラメータ、初期メンバー、所持金などを設定します。

●マップシナリオのさくせい



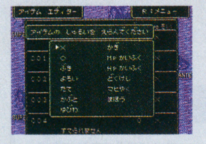
フィールドやダンジョン、街、城などのマップ類と、シナリオ、イベント内容を作成します。

●まほうのへんしゅう



全部で32種類用意されている魔法の名前やMPの消費ポイント、アニメーションなどを設定します。

●アイテムのへんしゅう

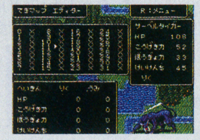


全部で127種類用意されているアイテムの名前や効果、種類、値段などを設定します。

●てきキャラのへんしゅう

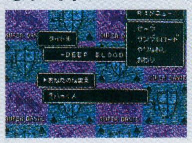
モンスターのグラフィックやパラメータ、戦闘方法を、ボスキャラクターを含め48種類まで設定します。

●てきマップのへんしゅう



フィールドやダンジョンマップのどの場所に、どのモンスターが出現するかという設定をします。

●タイトルのせってい



ユーザーゲームのオープニングとエンディングで流れる、タイトルと制作者名を設定します。

●すべてのエディットデータさくじょ

各種エディットで作成したデータを、何も記憶されていない初期状態に戻す時に使います。

●テストプレーのかいし

制作途中のゲームをプレイして、シナリオやイベントの動作やバランスなどを確認することができます。

ナルシスト派は
↓
感激のあまり「オレの作品やってみろよ」とやたら友達に押し売りしすぎると、自意識過剰なヤツと思われるので気をつけよう。
↓
P90へワープ

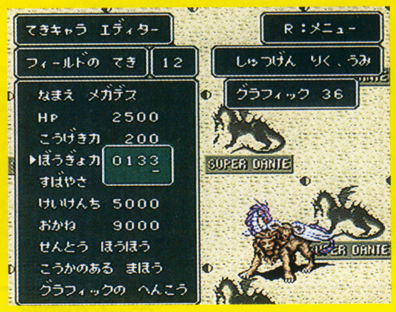
このゲームについてのお問い合せ先：アスキー　TEL03-5433-7132 ©1995 ASCII Corporation./©1995空想科学

Mr.メモリの『RPGツクール　SUPER DANTE』お楽しみガイド

自分なりの楽しみ方ができちゃう！

スーパーファミコン初のロールプレイング作成ソフトとして好評だった『RPGツクール』。その面白さは、簡単な操作ながらも奥の深いゲーム作りが楽しめる点にある。用意されているキャラクターパターンやマップを組み合わせるだけなのに、やってみるとどんどんのめり込んでしまう。9項目に細かく分けられたエディットデータが大量に入っているし、キャラクターのセリフまで自分で書けてしまう。本気で取り組むとついつい夢中になって徹夜の毎日……なんてことになるほど熱中できるのだ。

この他にも、自分なりに目標を持ったゲーム作りが楽しめる、というのも大きな魅力の1つだ。ひたすら凝った作品を目指して本腰を入れて取り組んでみたり、有名なロールプレイングのパロディに挑戦してみたりと、いろんな遊び方があることに気づかせてくれる。そうして苦労して完成した作品は、ぜひ多くの友達に遊んでみてもらおう。それでホメてもらったりなんかしたら、これほど嬉しいことはないし、また別の作品を作ろうという意欲も高まるってものなのだ！



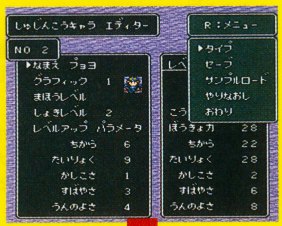
余裕を持って作成するぐらいがちょうどいい感じ

プレイの決め手

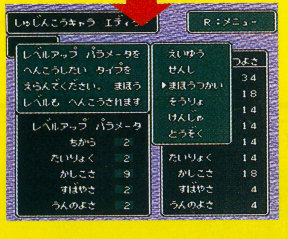
サンプルの3大要素をいじってRPG作りの基本をマスターしよう！

オリジナルRPG作りは、まずサンプルゲームの内容を変更してみて、いろいろ試しながら慣れていくのがいいでしょう。各種エディットの「R：メニュー」で「サンプルロード」を選択すれば準備完了です。

要素① 主人公キャラクターの設定を変える

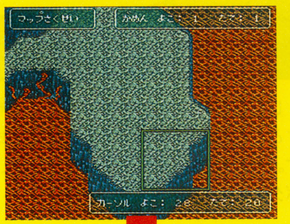


ゲームバランスに大きく影響を与える、主人公キャラクターのタイプを変えてみましょう。まず、「しゅじんこうキャラのせってい」画面で「R：メニュー」を表示させます。



メニューから「タイプ」を選び、「まほうつかい」を選びます。すると、「えいゆう」だった主人公のパラメータが変更され、魔法を使えるようになります。

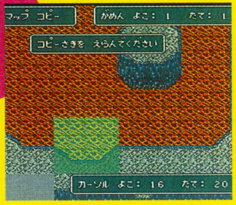
要素② マップを変える



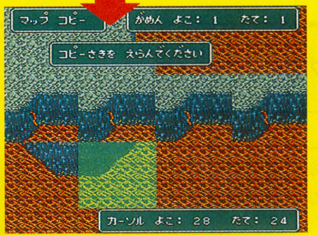
道が途切れて進めない場所でも……

ダンジョン内部には、本来なら何か仕掛けをクリアしなければ進めないような場所がいくつかあります。そこで……

ちょっと変更すれば……



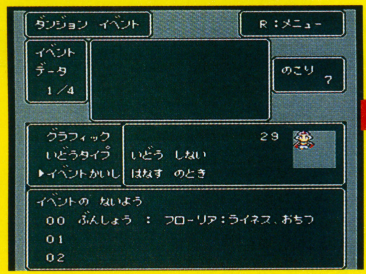
「R：メニュー」の「コピー」で、道をペタペタと貼り付けてみましょう。



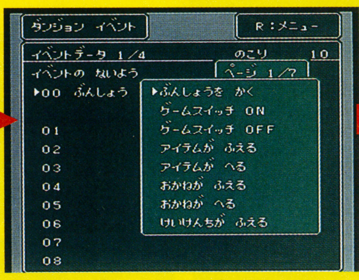
簡単に通れるように！

これで、あっという間に近道が出来上がりました。ボタン1つで「コピー」すればいいだけなので、簡単にマップを変えることができます。

要素③ イベントのセリフを変える



「マップシナリオのさくせい」画面でセリフを変えたいイベントの内容を表示させます。「ぶんしょう」と書かれているところがセリフの部分です。



セリフのある行にカーソルを合わせてAボタンを押し、イベント命令を表示させます。その中から「ぶんしょうをかく」を選んで下さい。

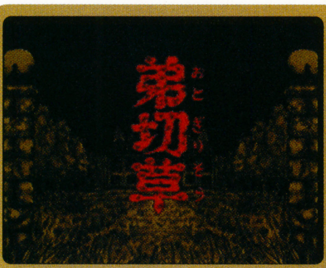
すると、文章を新しく追加するか修正するかを確認してきますので、「ぶんしょうをなおす」を選びます。あとは、自由に変更するだけです。

RPGツクール　SUPER DANTE

アスキー

商品番号　SHVC-ARDJ-JPN　113841

●書き換え価格：1000円



弟切草

チュンソフト ●商品番号 469432 ●書き換え価格：1000円

TV画面上で読む小説「サウンドノベル」。
臨場感溢れるサウンドや読む度に変わる展開で何度でも遊べます。
人里離れた洋館に迷い込んだ男女が遭遇する奇妙な現象とは!?
千差万別のホラーストーリーをこの1本で。

Fブロック2
Bブロック4

ゲームの説明

カセットをスーパーファミコンに差し込み、電源をONにします。タイトル画面が表示されるので、いずれかのボタンを押すとゲームが始まります。

[はじめてのプレイ]

ゲームが始まると、しおりの選択画面になります。はじめてプレイする場合は、しおりには何も記録されていません。好きなしおりを十字キーで選び、AまたはLボタンで決定してください。主人公の名前を入力する画面になります。

[ゲームを中断する場合]

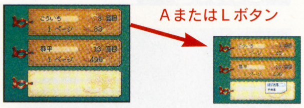
『弟切草』は、物語を読み進めるだけで自動的にゲームの途中経過が記録されます。ゲームを中断したければ、リセットボタンを押すか電源を切ってください。

[2回目以降のプレイ]

一度ゲームをプレイした後は、途中経過がセーブされています。主人公の名前、エンディングに到達した回数などがしおりに表示されます。続きをプレイしたいしおりを十字キーで選び、AまたはLボタンで決定してください。

[しおりについて]

しおりには、プレイヤーの名前、エンディングに到達した回数、読み進んだページ数、選択した選択肢の数が表示されます。しおりは3つあるので、3人が別々に読み進むこともできます。



しおりを選び、AまたはLボタンを押すと、右上のようなウインドウが現れます。十字キーで選択し、再度AまたはLボタンを押して決定してください。

[はじめる]

しおりのデータを呼び出して、それまでに読んだお話の続きからプレイします。

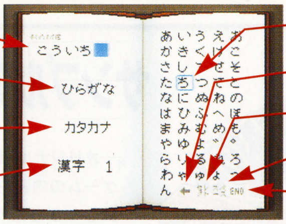
[しおりをけす]

選択したしおりのデータを消去します。間違えて消さないように注意しましょう。

[やめる]

しおりの選択画面に戻ります。

名前入力モードの見方と操作



何もセーブされていないしおりを選ぶと、主人公の名前を入力する画面になります。ひらがな、カタカナ、漢字を含め、最大で6文字まで入力できます。

[文字の種類の選択と決定]

画面左の機能選択画面で、ひらがな、カタカナ、漢字を選びます。カーソルを十字キーで動かし、使いたい文字の種類に合わせてください。

[ひらがな·カタカナの入力方法]

ひらがな、カタカナを選択してAまたはLボタンを押すと、カーソルが右の文字選択画面に移動します。使いたい文字にカーソルを合わせ、AまたはLボタンを押して決定してください。決定された文字は画面左上のNAMEに表示されます。

[漢字の入力方法]

漢字は文字が多いので、一度に表示することができません。十字キーの左右でリストをめくり希望の漢字を探してください。選択と決定の方法はひらがな、カタカナと同じです。

← 入力した文字を1文字前に戻します。Bボタンを押しても同じ機能を使えます。

セレクト 画面左の機能選択画面にカーソルを移します。ひらがな、カタカナ、漢字が混合した名前にしたいときなどに使用します。

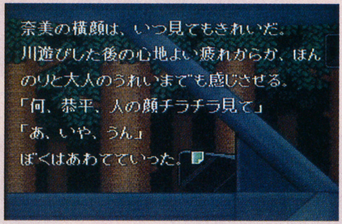
スペース 文字と文字の間に、1文字分の空間をあけたいときに使います。

END すべての文字を入力し終えたときに使います。実行するとゲームスタートです。

リーディングモードの操作方法

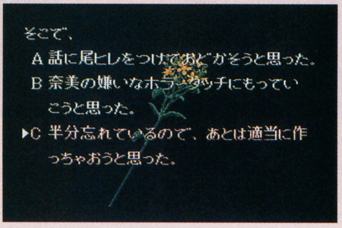
文を送る	AorLボタン

ゲームがスタートすると、次々と文章が画面に現れるリーディングモードになります。文章の区切りには▶マーク、ページの終わりには▯マークが現れて点滅します。画面に表示された文章を読み終えたときは、AまたはLボタンを押してください。点滅していたマークが消えて、次の文章が表示されます。



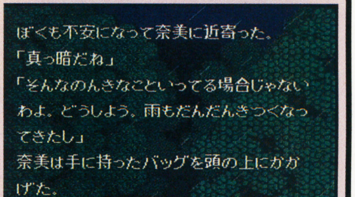
選択肢の選択と決定	+で選択後AorLボタン

文章を読み進めていくと、主人公の思考や行動を決める分岐の画面が現れます。現在選んでいる選択肢は、赤色で表示されています。十字キーの上下を押して、任意の選択肢を選んでください。選んだ選択肢を決定するには、Aボタンまたは Lボタンを押します。選んだ選択肢の文章が表示され、物語が進みます。

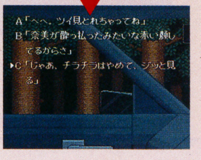


文章の巻き戻しと早送り	X（巻き戻し）・Y（早送り）

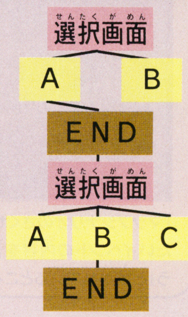
今までに読んだ文章は、直前の分岐点までに限って読み返すことができます。前の文章を読み返すときは、Xボタンを押してください。文章が1ページごとに巻き戻されて表示されます。また、読み進んでいるページへ戻るときは、Yボタンを押して早送りしてください。



プレイごとに成長するマルチストーリー



『弟切草』は、エンディングに到達することによって選択肢が増え、お話の幅がどんどん広がっていきます。1度エンディングに到達したら、もう1度最初からプレイしてみてください。同じ場面なのに、左写真のように選択肢が増えている分岐点が見つかるはずです。つまり、1回や2回プレイするだけでは体験できないストーリーやエンディングが豊富に隠されているのです。



ホラー派

文字を読むって、読者の想像力によってどんどん膨らんでいくよね。でも、無理やり怖い想像をしてはダメダメ。

P94へワープ

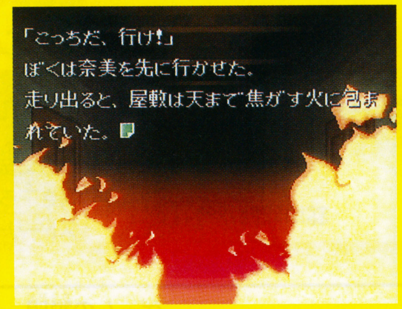
このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社チュンソフト TEL03-5272-5155 ©CHUN SOFT

Mr.メモリの **弟切草** お楽しみガイド

最後の最後まで、何が起こるかわからない！

プレイするたびにまったく違う物語が楽しめる。これが『弟切草』の醍醐味だ。何しろオープニングのストーリーですら1つではないのだ。これがさらにエンディングとなると、まったく予想ができない。ゲームの後半まではホラータッチのストーリーだったのに、最後の最後で突然コメディーになることもある。だから、一度エンディングを迎えても、次のお話をプレイしたくて、しおりの画面でついつい「はじめる」を選びたくなってしまうのだ。

こうして何度も何度もプレイして、すべてのエピソードを体験すると、しおりがピンクになる。この特別なしおりには、ちょっとエッチなストーリーが用意されている。しおりの画面に表示されている「選んだ選択肢の数」のカウント数に注目しよう。この数を増やせば、「ピンクのしおり」に到達できる。まだ選んでいない選択肢を見つけたら、積極的に選ぶことを心がけよう。できるだけ少ないプレイ数で、「ピンクのしおり」にするのを目標にプレイしてみるのもいいかもね？



どんな結末になるかは、キミのプレイしだいで変わる！

プレイの決め手

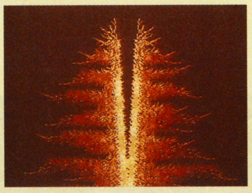
サウンドノベルの上手な楽しみ方

『弟切草』は、迫力満点のサスペンスホラー。タイトルの「弟切草」とは、返り血の模様を葉に残す実在の植物からとられたもの。若いカップルが、ふとしたことから森に囲まれた洋館に足を踏み入れる。そんな場面から、物語は始まるのだ。そこに秘められたミステリーと、身のまわりに起こる奇怪な出来事の数々。そして、最後にどんな真実が、彼らを待ち受けているのだろうか……？

ここでは、そんな『弟切草』をもっと深く楽しむ3つのポイントを紹介しよう。

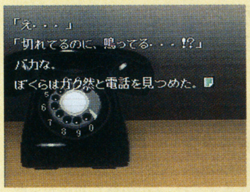
その1 部屋の明かりを暗くしてプレイする

明るい部屋で普通にプレイするのもいいけど、サスペンスホラーを満喫するなら、なるべく部屋を暗くしてからプレイしよう。サウンドノベルならではの動く挿し絵が、プレイヤーの恐怖心を倍増するのだ。ときには、文章が表示される前に、タイミングよく恐ろしいグラフィックが挿入されることも。深夜にプレイしていて、悲鳴をあげないように注意しないとね。


大木に雷が落ちる場面にも、動く挿し絵が使われている。すごい迫力だ。

その2 テレビの音量はできるだけ大きくする

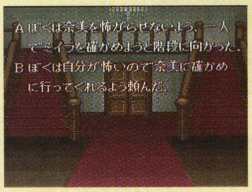
場面ごとに挿入される効果音も、恐怖心を刺激してくれる材料になる。テレビの音量は、なるべく大きくしてプレイしよう。深夜などで大きな音が出せないときや、1人でプレイする場合などには、ヘッドフォンの使用も効果的だ。階段がきしむ音や、扉を開け閉めする音、突然聞こえてくる女の人の悲鳴や笑い声など、数々の効果音がプレイヤーを恐怖へと誘うのだ。



効果音で分かる電話のベル。突然起こった物音にびっくりすることも。

その3 友達といっしょにプレイしてみる

友達同士や恋人同士で、『弟切草』をプレイしてみるのもまた面白い。プレイヤーが変われば、選ぶ選択肢も変わるからだ。それまで体験できなかったストーリーが見つかりやすくなるわけだ。また、友達や恋人とプレイすると、選んだ選択肢によって相手の性格が分かるかもしれない。恐ろしい事件に巻き込まれたとき、恋人はあなたを置いて逃げてしまうかも……!?



彼女といっしょにプレイしているときには、情けない選択肢は選べない!?

名前入力用 漢字一覧表

漢字は、人名でよく用いられる読みの50音順で表示されます。全部で427種類あり、10ページに分けてリストにおさめられています。どんな漢字が何ページ目にあるのか、一覧表で確認してください。なお、表現上の問題で用意できなかった漢字や、正確な表記と異なる漢字がありますが、あらかじめご了承ください。

ページ					
1	逢晃厚歩居岩浦映鋭夫	愛昭晶彩伊一梅絵衛お	阿明旭文い泉宇枝英円	亜秋浅網鮎郁右江永越	あ青朝敦綾育うえ栄悦
2	音夏海寛季樹享清国圭	織可快勘基起亨玉九啓	緒加賀要喜記挙郷くけ	男佳華克き規究恭欣黒	生か果香厳紀吉京潔邦
3	桂建元子功今砂作沢士	景兼賢こ公告沙桜聡四	敬健謙源光豪左咲悟史	慶計研厳吾考佐宰定し	恵継憲原五耕さ紗貞三
4	児自七収淑淳女省上深	侍治静種十瞬順渉蒋晋	詩慈茂珠秀春純昇粧新	志次重主修峻潤尚章慎	止時鹿忍周俊準将祥情
5	臣杉澄政石壮太貴啄赴	紳菅進成西そた高卓竹	秦す輔征聖川造妙滝匠	神甚助瀬精仙相大喬拓	真親介せ星赤操待考宅
6	辰暖注努強照冬富奈直	達団智司椿鉄と富名苗	忠担知津恒哲田利な納	正民千つ常て伝敏豊菜	猛谷ち鳥勉剛天東朋那
7	波沼信徳初早人宏兵穂	並ぬ伸典白遥寿弘へ保	長入望則は晴彦広博ほ	中二乃法範隼日等紘辺	渚にの登統八ひ仁浩平
8	舞勝学見満宮木盛野康	麻雅松美道稔も森也安	ま昌末み貢充睦桃や哉	宝柾町万水実む百門矢	母誠又守幹南都目紋弥
9	油優由之夢洋義夜理竜	ゆ佑有雄弓与芳依李隆	山唯悠遊雪世好米り律	泰諭友裕幸代陽善雷立	靖湯勇祐行よ葉嘉ら里
10	玲郎若	れ朗和	力ろわ	良歴論亘	亮礼六綿

学校であった怖い話

バンプレスト ●商品番号 296015●書き換え価格：1000円

学校に伝わる怪談話を題材とした、絵と音で読ませるテキストホラーアドベンチャー。書き下ろしの全50話が、プレイヤーの選択によって、それぞれ全く別のストーリーに分岐して、違った結末を楽しめます。

Fブロック6 Bブロック4

ホラー派

みんな本当は怪談話が好きなんでしょ。でもね、面白半分に話していると……ほらそこに！

P236へワープ

ゲームの説明

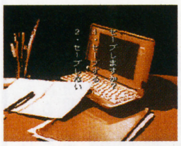
このゲームは、学校を舞台とした怪談話を文章と映像で楽しむアドベンチャーゲームです。プレイヤーは、新聞部の新人として、学校新聞の特集記事を担当します。同じ学校の先輩や同級生が、「学校の七不思議」について語ってくれます。

[はじめてプレイする場合]

デモ画面かタイトル画面でスタートボタンを押すとゲームが始まります。「1. 続きから」「2. 初めから」「3. セーブデータを消す」の表示が出たら、「初めから」を選んで下さい。続いて名前の入力画面になります。主人公の名前はあらかじめ決まっていますが、変更する場合は十字ボタンで文字を選択してAボタンで決定して下さい。名字と名前は、スタートボタンで決定します。

[ゲームのセーブ]

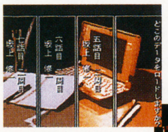
主人公の名前を決めた後や、各話の終了時にそれまでのプレイデータをセーブできます。セーブしたいファイルの場所を十字ボタンで選び、AボタンかLボタンで決定して下さい。



なお、セーブデータは上書きされますので注意して下さい。

[続きからプレイする場合]

メニューの中から「続きから」を選択し、AまたはLボタンを押して下さい。セーブした場所から次の話し手の物語が聞けるので、誰の話を聞くのか十字ボタンで選んで決定して下さい。また、ここで主人公の名前を変えることもできます。



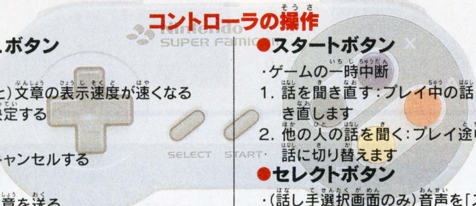
前回の続きから遊びたい時は、この画面で「続きから」を選びます

「聞き直し」を選ぶと、前回聞いた話をもう一度聞き直すことができます

[セーブデータの消去]

いらなくなったセーブデータを消すには、「セーブデータを消す」を選んで下さい。消したいデータを十字ボタンで選んで決定します。一度消したファイルは復活できませんので、注意して下さい。

コントローラの操作



●AおよびLボタン
- ・文章を送る
- ・(押し続けると)文章の表示速度が速くなる
- ・各種選択を決定する

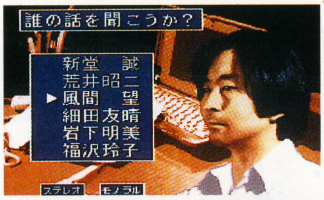
●Bボタン
- ・各種選択をキャンセルする

●Xボタン
- ・約1画面分文章を送る

●スタートボタン
- ・ゲームの一時中断
- 1. 話を聞き直す：プレイ中の話を初めから聞き直します
- 2. 他の人の話を聞く：プレイ途中で他の人の話に切り替えます

●セレクトボタン
- ・(話し手選択画面のみ)音声を「ステレオ」「モノラル」に切り替える

画面の見方



話し手選択画面

6人の登場人物から話を聞きます。まず、誰の話を聞くかを選びます。十字ボタンの上下で人物を選択して、Aボタンで決定して下さい。(すでに話を聞き終えている人物の名前は黒い色で表示され、選択することはできません。)

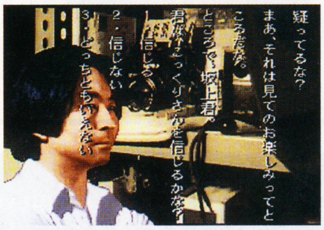
ゲーム画面

登場人物の話を読み進めます。文章の送りは▽マークが表示されると停止します。ここでAまたはLボタンを押すと、次の文章が表示されます。また、この時Xボタンを押し続けると、約1ページ分の文章を一度に送ることができます。

スタートボタン

中断画面

ゲーム中スタートボタンを押すと一時中断画面になります。現在読み進めている物語を初めから聞き直すことや、プレイの途中で他の人の話に切り替えることができます。プレイを再開する場合は、Bボタンでキャンセルして下さい。



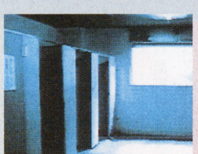
選択肢画面

怪談話の途中には、何度か物語の分岐点が現れます。いくつかの選択肢の中から、あなたがこれだと思うものを選んで下さい。その選択によって、物語は微妙に変化していきます。赤い文字で表示された選択肢が選択されます。十字ボタンでいずれかを選択し、AまたはLボタンで決定して下さい。

登場人物&学校の恐怖スポット関係図

坂上修一
(名前の変更可能)

このゲームの主人公。高校1年。新聞部所属。放課後の部室に集まった6人に、学校の恐い話を聞くことになる。



トイレ

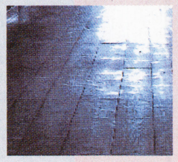
この学校のトイレには、花子さんの話をはじめ、いろいろな噂が後を絶たない。その話のすべてを知っているのは、細田友晴だといわれている。

細田友晴

高校2年。大きな体に暖かい心を包んだ男。霊感少年の彼は、実体験をまじえた怖い話をする。トイレにまつわる話をさせたら、学校で右に出るものはない。

岩下明美

高校3年。謎めいた美しさを持つ女性。その語り口は、人を心理的に追いつめる。怒らせると、何をするか分からないタイプでもある。美人なだけに恐ろしい。



廊下

夜の学校には、行けども行けども終わらない無限の廊下が現れる。その時、廊下の向こうでうごめく影は、一体何なのだろうか？

新校舎

新校舎の屋上から次々と突き落とされる不良達。それは、飛び降り自殺の実験だったという。

荒井昭二

高校2年。表情に深い影を落としながら、恐ろしい話を淡々と語る。その丁寧な語り口は、聞き手の恐怖心をあおる。性格や言動が暗く、人を憂鬱な気分にさせる。彼には、どんな秘密があっても不思議ではない。

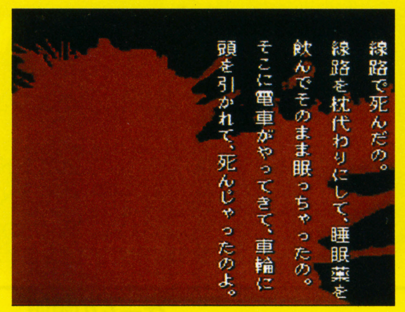
このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社バンプレスト　TEL 03-3847-6320　Ⓒパンドラボックス ⒸBANPRESTO 1995 MADE IN JAPAN

Mr.メモリの
学校であった怖い話 お楽しみガイド
身近な話題ゆえの恐怖感！

夜の学校って不気味だよね。夜の校舎では、廊下がいつもより長く見えたり、教室に誰かが残っているような気がする。それから、トイレの水音や自分の足音がやけに大きく聞こえるような……。だからこそ、学校にはたくさんの怪談話が生まれてきたんだ。キミの学校にはどんな話が伝わっているかな？

この『学校であった恐い話』には、そんな学校の怪談話が50種類も集められている。6人の登場人物から聞ける怪談話は、トイレの花子さんの話、階段が13日の金曜日に13段になる噂、音楽室でピアノを弾く幽霊の話など誰もが一度は聞いたことのあるものばかり。自分たちの学校に伝わっている怪談が出てくると、その怪談がもっと身近に感じられて、いっそう怖くなってしまう！

50種類の怪談の中には、もちろんキミの知らない話もたくさんある。それに、普通にプレイしただけでは聞けない隠しシナリオもある。この隠しシナリオは出現させるのが難しいけど、今まで以上に怖い話ばかりだ。話し手の順番や選択肢などのパターンをいろいろと変えれば、見つけ出せるぞ！



キミの想像力しだいで、いっそう恐怖感が増す

プレイの決め手
プレイするたびに怖くなるマルチシナリオ

ゲームの流れ

- START 話し手を選択
- 1人目の話を聞く
- 2人目の話を聞く
- 3人目の話を聞く
- 4人目の話を聞く
- 5人目の話を聞く
- 6人目の話を聞く
- END 衝撃のエンディング！

誰を選んでもOK

6話目は誰か？

話し手の順番で物語が変わる！

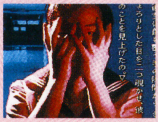
1話目から6話目までは、誰の話をどんな順番で読み進めても構いません。そして、同じ人物でも1話目に語る物語と2話目に語る物語では、全く違ってきます。つまり、話を聞く順番を変えるだけで、毎回違ったお話が楽しめるのです。

例 **岩下明美の1話目**

1話目に岩下明美の話を聞くと、主人公の同級生のいじめられっ子の話になる。誰にも助けてもらえない彼は、やがて自分は呪われているのだと思い始める。そして、起こった悲劇とは……？

岩下明美の2話目

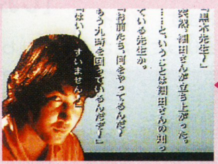
2話目に岩下明美の話を聞くと、主人公の名前を登場人物にした無限廊下の話になる。どんなに歩いても教室へと帰ることができない主人公が、廊下の果てで出会った少女の正体は一体……？



6話目に誰の話を選ぶかで エンディングが変化する！

6人の登場人物全員の話を聞き終えると、自動的に最終シナリオへと進みます。ここでは、7人目が新聞部の部室へやってきて最後の話をしてくれます。

この最終シナリオは、6話目に誰を選んだかで変化します。つまり、登場人物の数だけエンディングが用意されているのです。またこの他にも、プレイの進行に応じて「隠しシナリオ」が発生する場合もあります。



7人目は一体……！

最終話に登場する7人目の登場人物は、お話によって変わります。時には、7人目が現れないままエンディングになってしまうことも……。本来登場するはずだった7人目はどうしてしまったのだろう？

旧校舎

取り壊しが決まった旧校舎には、不気味な噂が絶えない。階段は13日の金曜日には13階段になると言われ、その踊り場には異次元とつながっているという霊界鏡があると言う。また、夜の旧校舎を見回りに出た先生は「見てはならないもの」と遭遇した。

福沢玲子

高校1年。このメンバーの中では唯一女子高生らしく明るい雰囲気を持つ少女。女の子の深い心理に関わる不気味な話が得意。無邪気な口調で語られる怪談は、かえって恐ろしさを増す。

新堂 誠

高校3年。兄貴肌タイプで、スポーツが得意。不良っぽい雰囲気と挑むような口調で、凄みのきいた話を語る。

体育館

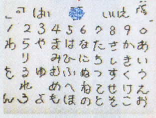
体育館には、バスケットボールにすべてを賭けた生徒の、歪んだ情熱が生んだ悲劇が……！

プール

その昔、女子水泳部のエースが、練習中に心臓麻痺で水死した。以来、水泳部では、彼女が使っていたロッカーを使うと、彼女の霊に足を引っ張られるという噂がある。

風間 望

高校3年。自称ウィットに富んだ女にもてる男。触れてはいけない何かを持っているような、危険な雰囲気が漂う。どうやら彼は、ただの高校生ではないらしい。



こっくりさん

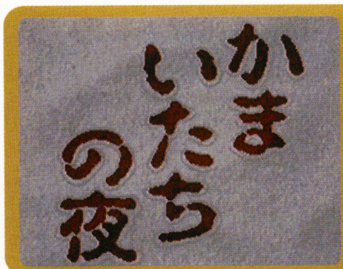
エンジェル様などの別名で呼ばれることもあるが、動物などの低級霊のことだと信じられている。こっくりさんが降りてくると、お金の上に乗せた指が勝手に動き出す！

学校であった怖い話

バンプレスト

SHVC-AHXJ 商品番号 296015

●書き換え価格：1000円



かまいたちの夜

チュンソフト│●商品番号 133507●書き換え価格：1000円

「サウンドノベル」の第2弾はミステリー作家我孫子武丸氏書き下ろしの本格推理サスペンス。
雪山のペンションに閉じ込められた人々が次々と殺害されていきます。
あなたの推理で連続殺人をくい止めてください。

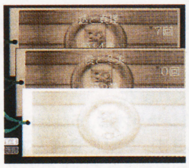
Fブロック6 Bブロック4

ゲームの説明

カセットを本体に差し込み、電源をONにします。タイトル画面にてコントローラのいずれかのボタンを押すと、ゲームが始まります。

[はじめてプレイする場合]

ゲームが始まると、しおりの選択画面になります。ただし、はじめてプレイする場合は、しおりには何も記録されていません。好きな場所を選んでAボタンで決定し、主人公の名前を決めるとゲームスタートになります。

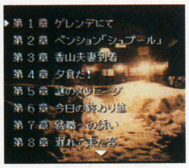


[ゲームの中断と再プレイ]

『かまいたちの夜』は、物語を読み進めると自動的にセーブされます。プレイを中断する場合は、電源を切ってください。話の続きは、プレイ途中のしおりを選べば読むことができます。また、最初からプレイし直すこともできます。

[エンディング直後にプレイする場合]

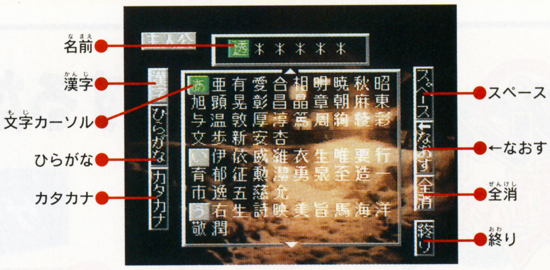
エンディングを迎えた直後のしおりでゲームをはじめると、「各章のはじめから」「はじめから」の2つが表示されます。話のはじめからプレイしたいときは「はじめから」を、途中からやり直したいときは「各章のはじめから」を選んでください。その場合は、はじめたい章を選んでAボタンで決定してください。



[しおりとサウンドの変更]

使わなくなったしおりは、「しおりを消す」で削除できます。間違えて必要なしおりを消さないよう注意してください。また、しおり選択画面でセレクトボタンを押すと、ステレオとモノラルのサウンド変更ができます。

名前入力画面の見方



主人公と彼女の名前は、しおりを選ぶたびに変更することができます。ゲームを開始した直後は、主人公は「透」・彼女が「真理」で登録されているので、好きな名前に変更してください。

ひらがな・カタカナの入力方法

ひらがな、もしくはカタカナに文字カーソルを合わせ、十字キーを右に動かすと文字の選択になります。使いたい文字を選び、Aボタンを押して決定します。選んだ文字は画面上に表示されます。

漢字の入力方法

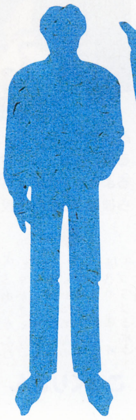
漢字に文字カーソルを合わせ、十字キーを右に動かすと漢字の選択になります。漢字は数が多いので、読みごとにまとめてあります。十字キーで希望の漢字を探し、Aボタンで決定してください。

名称と操作

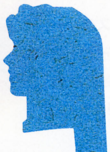
【名前カーソル】緑色のカーソルで、決定した名前が表示されます。
【文字カーソル】入力したい文字を選択するときに使用します。
【漢字】漢字を入力します。
【ひらがな】ひらがなを入力します。
【カタカナ】カタカナを入力します。
【スペース】文字と文字の間隔をあけたいときに使用します。
【なおす】1文字だけを訂正したいときに使用します。
【全消】入力されている文字すべてを消去したいときに使用します。
【終り】入力を終了します。

登場人物紹介

ペンションにいる人物は、あなたと恋人を含めて13人。そのシルエットと、簡単なプロフィールを紹介しましょう。それぞれの人物像を知ることが、事件の謎を解き明かすカギになるかもしれません。

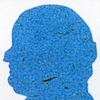
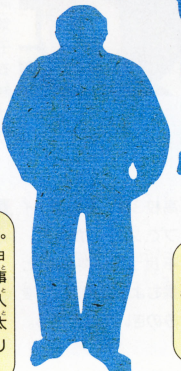


透（主人公）
首都圏に住む、ごく平凡な大学生。真理とは大学で知り合ったが、まだ正式な恋人という感じではない。身長172cmの中肉中背。

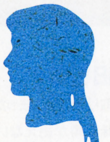


真理
透と同い歳で、同じ大学に通う。スポーツ万能で、頭の回転も早い。小林二郎は叔父にあたり、そのつてでペンションにやってきた。

小林二郎
真理の叔父で、ペンション「シュプール」のオーナー。数年前に脱サラしてペンションの経営を始めた。年齢は45歳前後でやせ型。

香山誠一
大阪の会社社長。小林さんがペンションを始める前の仕事でお世話になった人だ。頭髪は薄く、太った腹が大きくせり出した風体。



小林今日子
ペンションオーナーである小林二郎の奥さん。気さくで面倒がいい。小柄でも、小林さんを内からささえるしっかり者。

香山春子
香山誠一の奥さん。うりざね顔の日本美人。背も高く、夫とは対照的に上品な貴婦人。口数が少ないので、あまり目立たないタイプだ。

ホラー派

↓

連続殺人事件ってのは、犯人の心理を読むのが本当に楽しいんだよねぇ……て、楽しんでる場合でもないか。

↓

P32へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社チュンソフト TEL03-5272-5155 ©1994 CHUN SOFT

Mr.メモリの かまいたちの夜 お楽しみガイド

ピンクのしおりを目指せ！

殺人事件のトリックを暴き、犯人を見つけ出す。この推理こそが、『かまいたちの夜』の最大の楽しみだ。ペンションで起こる最初のバラバラ殺人事件。それをきっかけに、第二、第三の殺人事件が発生する。一番身近な恋人でさえも疑わしく思えてきたり、最後まで犯人を特定することができないまま、エンディングを迎えることもある。しかし、キミのプレイしだいでは、被害者を最小限に食い止められるのだ。犯人の目的は何なのか？ どんなトリックを使ったのか？ 容疑者のアリバイは？ これらを1つ1つ考えていけば、きっと怪しい人物が浮かび上がってくるはずだ。

ところで、21種類のエンディングをすべてクリアすると、『弟切草』にもあった「ピンクのしおり」が登場する。このしおりは、それまで推理サスペンス風だったシナリオが、一転してコメディーになったり、ゲームのパロディになったりする。「ピンクのしおり」が終わっても、さらに「金色のしおり」が用意されているので、ぜひ挑戦してみよう！

何十回も遊んで、隠された物語を全部見つけ出そう！

プレイの決め手

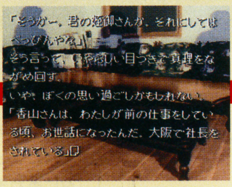
ゲーム中の操作

通常画面

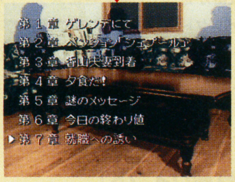
ゲーム中の画面は3つに分類されます。ストーリーを読む通常画面では、次の文を表示させたり、これまでに読んだ文の巻き戻しや早送りができます。

章を選ぶ
セレクトボタン

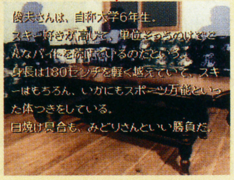
巻き戻し
Xボタン



文章の区切りを表す▶マークか、ページの終わりを示す□マークが表示されたとき、AまたはLボタンを押すと、次の文が現れます。



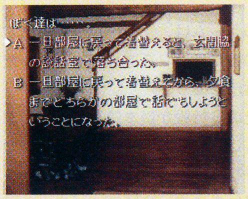
これまでに読んだ章を読みなおしたい場合には、セレクトボタンを押します。章の選択ができますので、好きな章を選んでください。



すでに読み終えた文を巻き戻して読みたいときはXボタンを押します。文字は黄色で表示され、Yボタンを押せば早送りができます。

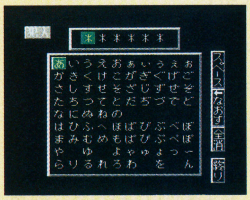
選択画面

プレイ中、主人公の行動や考えを決定する選択肢が表示されます。このとき選択できるのは、赤色で表示された選択肢になります。選択肢の決定は、AボタンまたはLボタンで行います。一度選んだ選択肢はもとに戻せません。



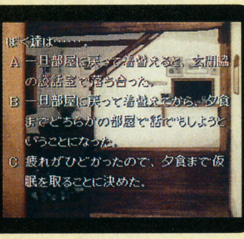
推理画面

物語が進むと、犯人を推理する場面になることがあります。この場合では、名前を入力する画面となります。主人公の名前を決めるときの要領で、犯人だと思われる人物の名前を入力してください。（ひらがなのみ）



プレイするたびに増える選択肢

はじめにプレイしたときは2つしかなかった選択肢が、2回目以降では3つになることがあります。また、それまでは選択画面にならなかった場所にも、新たな選択画面が登場することもあります。



田中一郎
年齢、職業ともに不明。黒っぽい背広の上にコートをまとい、サングラスをかけている。スキー場にはいかにも不釣り合いな感じだ。

美樹本洋介
フリーのカメラマン。風景写真の専門家だ。身長185cmで、がっしりとした体型。加えてひげもじゃなので、見るからに山男。

北野啓子
3人組OLの1人。太り気味だが、ぽっちゃりとかわいい印象も受ける。スキーよりも食事の方を楽しみにしていそうな感じ。

河村亜希

久保田俊夫
ペンションでアルバイトとして働く、自称大学6年生。身長180cmのスポーツマン体型で、スキー好き。服装も、スポーツマン風だ。

篠崎みどり
ペンション「シュプール」に住み込みで働くアルバイト。歳は20歳代で、中肉中背。丸顔で、髪はポニーテールでまとめている。

OL3人組の1人で、ボーイッシュなイメージの女の子。他の3人と同じく18歳だが、服装のせいもあって、歳より幼く見える。

渡瀬可奈子
やせていて髪の長い女性。美人と言っていい顔立ちだが、ボディコン風で派手めの服装が好き。そのため、やや軽薄そうな印象も与える。

かまいたちの夜
チュンソフト
商品番号 SHVC-IEU 133507
●書き換え価格：1000円

SUPER億万長者ゲーム

タカラ ●商品番号 184853●書き換え価格：1000円

ボードゲームの名作がついに登場！ 国際企業家となって不動産や株を増やしながら億万長者を目指します。スパイや乗っ取り、チャンスがあれば災難もあり。最後は才能と運がものを言うボードゲームです。

Fブロック2 Bブロック4

ゲームの説明

[ゲームの始め方]

スタートボタンを押すと、ゲーム環境の設定画面に切り替わります。ここではゲームモードや参加人数、ステージ、目標金額、順番など、遊び方のルールを選定します。各項目の内容は画面中のメニューで説明していますので、その指示に従って設定を決めて下さい。なお、このゲームはバックアップ機能を搭載していますので、前回電源を落としたシーンから再度ゲームを開始することもできます。その場合はCONTINUEを選んで下さい。

[ゲームモードとマップの選択]

●ゲームモードは以下の3つから選んで下さい。①PRACTICE…練習ステージです。ゲームを手軽に楽しむことができ、全体の流れを把握するのにも便利。初心者はまずここから始めるとよいでしょう。②VS PLAYERS…最大4人まで参加することができる対戦モードです。コンピュータ戦とは一味も二味も違う、白熱したゲームを楽しむことができます。③VS COMPUTER…コンピュータが担当する全12キャラクターとの勝ち抜き戦です。相手はコンピュータと言えどその個性は様々、一筋縄ではいかない連中ばかりです。攻略の鍵はそれぞれのプレイスタイルを把握すること。「キャラクター一覧表」を参考にして自分なりの攻略法を編み出しましょう。

●戦いの舞台となるマップは以下の3つがあります。①OH!EDO…全マップ中で一番マスの数が少ないコンパクトなステージ。スピーディーに勝負を決めたい時に便利なマップです。舞台は江戸の城下町。②NEO TOKIO…架空の未来都市、NEO TOKIOが舞台で、マップの規模は程よい大きさ。中級者向け。③WORLD…マップこのマップは世界が舞台。広さは全マップ中最大です。内容、ゲーム時間ともに上級者も納得のステージです。

[ゲームの基本的な流れと目的]

このゲームは、①ルーレットを回す②出目の数だけコマを進める③止まったマスの指示に従う。

以上の３行程が基本的なゲームの流れです。これを参加者が順次こなしつつ不動産や株への投資を繰り返して資産を増やしていきます。産業スパイや乗っ取りなどの妨害工作を用いてライバルを退け、億万長者の座につくのが目的です。

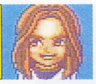
[ゲームの勝利条件]

勝利条件は2つ。１つは資産を目標金額まで増やしてスタート地点に戻ること。もう一つは他の参加者をすべて破産に追い込むことです。どちらかの条件を満たしたプレイヤーが勝者となり、ゲームもそこで終了となります。

キャラクター一覧表

たつや　特徴：損得勘定が苦手で交渉を持ち込まれると断れない。

エリス　特徴：天性の強運を持つ女の子。けっこう手ごわい。


シーナ　特徴：どこかおかしな日本語を使うブラジル出身の22歳。職業は歌手。

ちかこ　特徴：プレイヤーに対して嫌味な小言で挑発してくるオバタリアン。

ごろう　特徴：絶対に弱音を吐かず、最後まであきらめない頑張り屋さん。

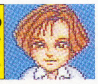
ひかる　特徴：女性キャラクターに対して執拗に妨害工作を仕掛けるニューハーフ。

かね　特徴：現金主義者。株や不動産を購入しては、交渉を持ちかけてくる。

マイク　特徴：トップが破産か？という極端な勝負を好む一発屋。ギャンブラー体質。

リズ　特徴：超ナマイキな小学生。しかし、ビジネスセンスは天下一品。

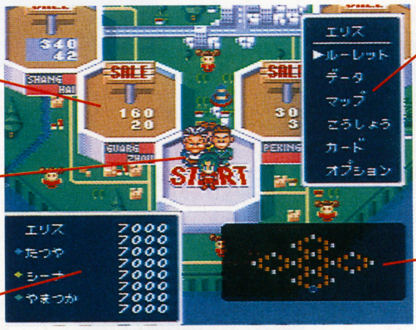
まさと　特徴：関西弁のツッコミが小気味よいサラリーマン。


ゆきこ　特徴：勝っている時は元気一杯だが、負けがこむと投げやりになる。

チン　特徴：言葉遣いはやさしいが、ビジネスには容赦のない筋金入りの商人。

画面の見方

[ゲーム画面]



[1・コマンドウインド]

①ルーレット

ルーレットを回してコマの歩数を決めます。出目は1～8まであり、すべてランダムで選出されます。出目が決まれば次はコマの移動です。

コマを出目分動かすと「ここにとまりますか？」と聞いてきます。「はい」を選ぶと移動は終了しますが「いいえ」を選ぶと移動前の状態に戻すことができます。

②データ

「金額」「都市」「株」「成績」の4項目のデータを見ることができます。

③マップ

マップ全体を見渡すことができます。

④こうしょう

都市や株の売買・交換・競売を行えます。<「売買」と「交換」>他のプレイヤーと都市や株の売買、または交換を行えます。1回につき都市は1、株は1銘柄99株まで設定できます。<競売>土地を競売にかけることができます。最終的に一番高値をつけた参加者と取り引きすることになりますが、もし購入者がいなかった場合は最低金額で銀行に引き取ってもらうことになります。なお、参加者側は5秒間の競売時間中に任意で取引額を上げることができます。競売の金額はAボタンで10、Xボタンで50、Yボタンで100ずつアップできます。

⑤カード

「スパイ」か「てきはつ」のカードを持っている時に限り実行できるコマンドです。カードの能力と効果については「カード一覧表」をご覧下さい。

⑥オプション

<こうたい>ゲームの進行をコンピュータに委ねます。ゲームに復帰する場合は自分の順番が巡ってきたときにスタートボタンとセレクトボタンを同時に押して下さい。<システム>ここではメッセージの表示スピード、サウンド(ステレオ・モノラル)、BGM、効果音のON・OFFを設定することができます。

[2・資産ウインド]

画面左下に表示されているのが資産ウインドです。上の数字が現在の所持金、下の数字が資産総額です。

[3・ミニマップ]

画面右下に表示されているのがミニマップです。現在位置と取得した土地が各プレイヤーごとに色分けされており、一目で全体の状況を確認することができます。

[4・マス]

マスの種類は全部で9つあり、それぞれに色々なイベントが用意されています。イベントはプレイヤーに対して利益をもたらすものもあれば大きな損害を与えるものもありますが、それを決めるのはすべて出目次第です。

[5・コマ]

プレイヤーの分身です。コマのカラーは全4色で、これはルーレットを回す順番も示しています。赤が1番、青が2番、黄色が3番、緑色が4番です。

オヤジ派

将来、ローン地獄におちいるかも知れないオヤジ派のキミは、このゲームで地獄からはいあがるスベを身につけよう。

P212へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社 タカラ TEL(東京)03-3602-3030／(大阪)06-339-6673 ©TAKARA CO.LTD 1995

Mr.メモリの SUPER億万長者ゲーム お楽しみガイド

億万長者になるための3つのポイント

ボードゲームの勝敗を「その時の運」の一言で片づけているようでは、いつまでたっても勝つことはできないよ。特にこの「スーパー億万長者ゲーム」は運も大事だけれど、巡ってきたチャンスを上手に活かすのが重要なポイントだからだ。

言うまでもなく、いくら強運に恵まれたとしてもその機会を活かせなければ、いつまでたっても大金を手にすることはできないんだ。

そこで、ここではチャンスの有効活用術を教えよう。次の3つのポイントを修得すれば、ライバルとの間に大きな差をつけられることは間違いなしだ。

○その1／スパイを有効に使う

スパイは逆転を狙うのにもってこいのカードだ。他のプレイヤーが都市に大量増資をした時はすかさず送り込め。成功すれば営業利益に大打撃を与えられるぞ。

○その2／特等地を乗っ取ろう

特等地は乗っ取ることができる。やり方はそのエリアの株を過半数以上所有して、その土地に止まることだ。手塩にかけた他人の特等地をまるまる頂いちゃおう。

○その3／株はまとめて買おう

株を購入する時は最低でも10枚単位で買おう。その方が株価が上昇しやすいぞ！

「運がすべて」なんて言っているようでは勝てないよ

プレイの決め手

コントローラの操作

●十字ボタン
カーソルやキャラクターの移動、数値入力に使用します

●Aボタン
コマンド等の決定、メッセージのスピードアップに使用します

●Bボタン
コマンド等のキャンセル、コマの移動速度を上げる時に使用します

●Xボタン
競売の時、50単位で値を上げるときに使用します

●Yボタン
競売の時、100単位で値を上げるときに使用します

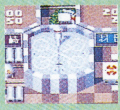
●スタートボタン
ゲームを始める時に使用します

●セレクトボタン
コマンドメニューで「こうたい」を選んだ後、再度ゲームに復帰する場合にのみ用います（ただし、その際はスタートボタンと同時に押します）

マスの種類および、そのマスでできること

●スタート地点
ゲームのスタート地点です。マップを1周して戻ってきた時は、次の特典があります。①決算（資産手当て等の支給）。②株の購入ができる。

●都市
都市をあらわすマスです。止まった場合、以下の3つのことができます。①空いている場合は購入できる。②自分の都市に他のプレイヤーが止まった時営業利益を徴収できる。③相手の都市を乗っ取ることができる。



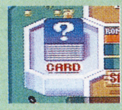
●空港（カゴ屋、エアポート）
このマスに止まると航空券を購入することができ、別の空港まで一気に移動することができます。目的の場所へ早く行きたい時には、重宝します。

●刑務所（番屋、スガモプリズン）
所持金の20％をとられます。スパイが拘留中の時や所持金が少ない場合は取られません。なお刑務所にスパイがいる時は保釈して自分の手ゴマにすることができます。

●証券取引所
このマスに止まると株の取り引きをすることができます。1回につき99枚まで株券を購入することができます。

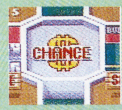
●税務署（奉行所、￥）
このマスに止まると所持金の50％をとられます。ただし、所持金が2G未満の時は支払いが免除されます。

●ホテル
このマスに止まると1回休みとなり、さらに宿泊費も取られます。なお、宿泊費は1回目は30Gですが、2回目からは10Gずつ高くなっていきます。



●カード（御触れ＆札所、カード）
このマスに止まるとカードを1枚引くことができます。カードの内容は様々で、必ずしも自分にとって有効なカードであるとは限りません。

●カジノ／賭場
ゲームに勝てば様々なチャンスをつかむことができます。ゲームはキノ、スロット、ポーカーの3種類からランダムで選ばれます。もし、ゲーム内容がわからない場合は事前にルールの説明を受けることができます。



●チャンス！（運だめし、☆）
ルーレットの出目を当てるハイ＆ロウゲームに勝てば逆転のチャンスをつかめます。自分が所有する中でもっとも高い都市を担保に入れるのが条件で、ゲームに勝てばチャンスが得られ負ければ都市を没収されます。

カード一覧表

カードは全部で6種類48枚。ゲームで使用されるのはその内の32枚です。（保存カードだけは毎回必ず入ります）

①保存カード（全2枚）

引くとすぐに効果があらわれる他のカードと違い、唯一保存することができるカードです。他のプレイヤーの利益を奪う「スパイ」とスパイの行動を阻む「摘発」の2枚があります。

②マスカード（全16枚）

プレイヤーの移動に影響するカードです。「足止め」「全員集合」「指定の場所へ強制移動（全9枚）」「脱税発覚」「もう一度ルーレット」「出た目分戻る」「方向転換」「飛行機事故（かご禁止令）」

③金カード（全5枚）

お金のやりとりに影響するカードです。「誰かにお金をあげる」「お金をもらう」「還付金（ふるまい）」「投資」「取引停止」

④都市カード（全13枚）

都市に関して効果のあるカードです。「空き地が買える」「区画整理」「所有の都市価値10％アップ」「エリア都市価値10％アップ」「他のプレイヤーからお金を貰う」「他のプレイヤーにお金を払う」「バブル絶頂（豊作／好景気）」「バブル崩壊（凶作／大不況）」「大地震」「都市ランクUP」「進出／のれん分け」「火災発生」「陰謀」

⑤株カード（全6枚）

株に関して効果のあるカードです。「好きな株が買える」「株を高く売れる」「株急騰！2ポイントアップ」「株急騰！3ポイントアップ」「ブラックマンデー／大飢饉」「異常気象」

⑥チャンスカード（全6枚）

チャンスカードは他のカードと違い「ハイ＆ロウゲーム」で勝たないとその効果が発揮されません。カードの効果は株価の上昇やボーナスの支給などです。「ゲーム開発／的当て屋／バーチャルリアリティ」「映画制作／歌舞伎上演／リバイバル上演」「ロボット開発／茶運び人形／サイバーギア開発」「人口知能開発／えれきてる開発／生体コンピュータ開発」「人工衛星打ち上げ／回船問屋の開業／木星開発」「ガンの特効薬／万金丹／老化抑止剤」

SUPER億万長者ゲーム

タカラ

商品番号 SHVC-ABGJ 184853

●書き換え価格：1000円

SUPER人生ゲーム3

タカラ ●商品番号 185053●書き換え価格:1000円

だれもが知っている、あの人生ゲームのスーパーファミコン版。ゲームが苦手な人も得意な人も一緒に楽しめる。ボードゲームの決定版です。

Fブロック4
Bブロック4

ゲームの説明

ルーレットを回しながらマップ上のコマを進めてゆきます。職業選択や恋愛、結婚などと、様々なイベントを乗越え、最終的に総資産の一番多かったプレイヤーの勝利となります。

[参加人数の決定]

ゲームに参加する人数を決定します(人とコンピュータ、合わせて4人まで)。

[コントローラの決定]

あらかじめ決めた順番で、自分が使うコントローラのAボタンを押して下さい。

[マップの選択]

さっくり人生コース、ゆっくり人生コース、じっくり人生コース、どっぷり人生コースの4つから、好きなコースを選びます。コースは短い"さっくり人生"で2.5時間、長い"どっぷり人生"で5時間が目安です(4人プレイ時)。

[プレイヤーの設定]

●名前の入力
5文字まで入力することができます。濁音は「だく」、半濁音は「まる」を選択して下さい(すすむはRボタン、もどるはLボタンです)。

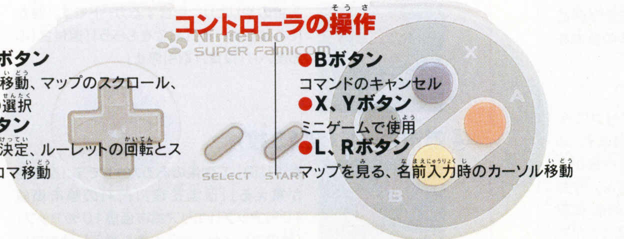
●性別と星座
性別と星座を選んで、決定します。

●モンタージュ
モンタージュで顔を決めます。付属ではメガネやヒゲなどが選べます。このモンタージュで作った顔は、高校卒業時のものとなります。

[セーブ]

ゲームは選んだデータスロットに自動セーブされます。違うスロットにセーブする場合は、ゲーム中にコマンド「せってい」を選び、セーブするスロットを選んで下さい。

コントローラの操作



●十字ボタン
カーソル移動、マップのスクロール、コースの選択

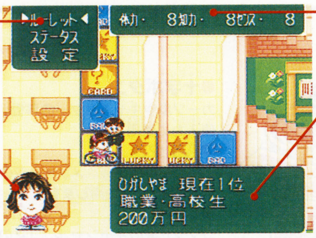
●Aボタン
コマンド決定、ルーレットの回転とストップ、コマ移動

●Bボタン
コマンドのキャンセル

●X、Yボタン
ミニゲームで使用

●L、Rボタン
マップを見る、名前入力時のカーソル移動

画面の見方



ステータスの説明

[パラメータ]

パラメータは体力、知力、センスの3種類に分かれています。この数値により、就職できる職業や、ランクアップ、転職、恋愛、結婚に影響が出ます。

●体力
スポーツ選手などには最も大切です。

●知力
教授、弁護士などの職業に重要です。

●センス
芸能関係の仕事だけでなく、恋愛や結婚にも影響します。

[ステータス]

「ステータス」画面は、各プレイヤーの職業、ランク、資産などを見ることができ、「マップを見る」ではプレイヤーの現在位置を確認できます。

●状態
プレイヤーの現在の総合的な状態が分かります。

●物件
現在持っている不動産を表示します。不動産は「買えマス」の不動産屋で買うことができ、画面に表示されるのはそのときの購入金額です。

●趣味
イベントなどで得られた趣味や技能ライセンスを表示します。

●恋愛の状態
交友関係を表します。ハートマーク1個はデートの約束、2個では交際中のことを示しています。交際中であれば、プロポーズのチャンスがあります。

●資産
イベントなどで手に入れられるもので、ゴール直前の「最後に賭けマス」で高く買い取ってもらえます。

好戦派

みんなでワイワイ楽しいパーティーゲーム。そこにまで真剣勝負を持ち込んで、なごやかな雰囲気をぶち壊しにするキミって…。

P68へワープ

マスの説明

(給料マス、チェッカーマスは通過しただけでもイベントが起こります。最後に賭けマスは、そこで強制的に止まることになり、イベントが起きます)

よろこびマス

いいことの起きる確率が高いマスです。

転職しマス

転職ができます(現在の職業を転職で選んでしまうと、ランクは始めのものに戻るので注意)。

仕返しマス

ここに止まると、ライバルにジャマをすることができます。

給料マス

通過した場合はランクに応じた金額、ぴったり止まればボーナスで2倍の金額がもらえます。

チェッカーマス

通過(止まった)順位に応じて賞金が出ます。

悲しみマス

悪いことの起きる確率が高いマスです。

落ちマス

地下マップに落ちるマスです。

カードマス

カードをもらうことができます。

はたらいてマス

職業に関係したイベントが起こります。

世紀マス

恐怖の世紀末イベントがプレイヤーを襲います。

買えマス

不動産、株、ペットのいずれか一つを買うことができます。

タイムトンネルマス

全員を道連れにして、いろいろな時代に移ってしまいます。

ハートマス

恋愛や結婚、家族やペットなどのイベントが起こります。

ゲームしマス

全員参加のミニゲームが始まります。

最後に賭けマス

アイテムを買い取ってくれます。その後で福袋を買うことができます。

このゲームについてのお問い合せ先:株式会社タカラ TEL 03-3602-3030 ©1960 LINK RESEARCH CORP. ©1996 MILTON BRADLEY COMPANY. ©TAKARA CO.LTD. 1996 MADE IN JAPAN

Mr.メモリの SUPER人生ゲーム3 お楽しみガイド
パラメータを上げて、勝利を目指せ!

このゲームを隅々まで楽しむために、そして何より勝利するために、まずはパラメータの数値を上げておくことが重要!…とは言っても、なかなか思い通りに上げられるものでもない。そこでちょっと上級テクニックを紹介。

「よろこびマス」でよく出てくる天使クイズでは、正解するとお金がもらえるけど、ちょっと長い目で見てみればパラメータも大事、というような人は、わざと答えを間違えてみよう(正解が分からないと、どうにもならないけど)。天使がセンスを上げてくれるので、芸能関係の仕事や恋愛・結婚に有利になる。

それと、ミニゲームの「もぐあなコンボ」もパラメータを上げるにはもってこい。穴から出てくるのは全部で6人いるが、このうち「ツーケー星人」を叩くとセンス、「ブチュー人」は体力、「おやじ天使」は知力のパラメータがそれぞれ増えるので、狙ったキャラクターをバシバシ集中して殴ろう。ちなみに「いもうと天使」ではお金がもらえる。

ただし、間違えて「天使」を殴るとお金、「悪魔」だとパラメータが全て減ってしまうので注意!

わざと答を間違えるのも手だ!

プレイの決め手
ゲームの進め方

ここでは、実際のゲームの流れに従って、基本的なプレイ方法を紹介します。果たして、あなたは人生の勝者になれるでしょうか?

①スタート!

赤ちゃん時代は誰でもかわいい?

プレイヤーの設定がひと通り終わったら、所持金200万を持って、いよいよゲームスタートです。設定で作ったモンタージュは高校卒業のときの顔となっていますので、赤ちゃんからスタートするじっくり人生コース、どっぷり人生コースでは、モンタージュをベースにした顔で始まります。

②パラメータを上げよう!

ほとんどのイベントがパラメータにも影響します。どうしてもこの仕事に就きたいと思ったら、早いうちに必要なパラメータを上げておきましょう。カードやミニゲームをうまく利用するのもポイント。

③カードを使え!

手に入れたカードでゲームを有利に。自分のパラメータを上げたり、ライバルのジャマをしたり……。

④職業&結婚

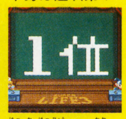
職業についてはパラメータが非常に重要となります。あまりに低いと就ける仕事が限られてきますし、たとえ希望の職種に就けたとしても、ランクアップするにはさらにパラメータを上げなくてはなりません。

またこのゲームでは、結婚すると相手の収入も自分の給料と一緒に加算されるようになり、子供が生まれれば祝い金ももらえます。意中の人と結婚するためには、ステータスや職業も重要ですが、とりあえずはセンスを磨いておくといいでしょう。

⑤人生最後の賭け!

最後に賭けマスでは、それまで手に入れたアイテムを買い取ってくれます。同時に福袋を売っていますので、一発逆転を狙うのなら、借金をしてでも買ってみるというのも手です。また後の集計では不動産等の資産以外にも、各パラメータが一番多い人に、それぞれ1億円のプレゼントがあります。ぜひ狙って優勝を勝ち取ってください。

中身は運次第!



結果発表。お金だけが人生じゃない?

カードは全部で27種類!!

カード	効果	カード	効果
むきむきカード	体力が10アップ	バトルカード	好きなミニゲームができる
DHAカード	知力が10アップ	なまけものカード	指定した人のルーレットを3ターン、1にする
シャルネカード	センスが10アップ	かいものカード	ショップイベントがおきる
ヘトヘとカード	指定した人の体力を5奪い取る	007カード	所持金が7万円になる
アホあほカード	指定した人の知力を5奪い取る	たすカード(1)~(8)	ルーレットの数+カードの数だけ進める
ダサださカード	指定した人のセンスを5奪い取る	でるカード(1)~(8)	カードの数を次のルーレットで出せる
かめカード	指定した人の次のルーレットを1にする		

選べる職種はなんと25種類!!

職種	♂	♀
えらい先生系		
政治家	♂	♀
医者	♂	♀
弁護士	♂	♀
教授	♂	♀
スポーツ系		
サッカー	♂	
テニスプレイヤー	♂	♀
野球選手	♂	
プロレスラー	♂	♀
バランス系		
サラリーマン・OL	♂	♀
パイロット	♂	
スチュワーデス		♀
警官	♂	♀
看護婦		♀
保母・保父さん	♂	♀
ヒーロー系		
ヒーロー	♂	♀
悪の大王	♂	♀
特殊技能系		
発明家	♂	♀
漫画家	♂	♀
ギャンブラー	♂	♀
ゲームデザイナー	♂	♀
料理人	♂	♀
フリーター	♂	♀
芸能系		
俳優	♂	♀
歌手	♂	♀
コメディアン	♂	♀

フリーターを除く各職業は、それぞれ5~6のランクに分かれています。また、ルールの設定で、男女でなれる職業が異なります。

SUPER人生ゲーム3
タカラ
商品番号 SHVC-A3XJ 185053
●書き換え価格:1000円

スーパートランプコレクション2

ボトムアップ ●商品番号 333956●書き換え価格：1000円

大富豪・スピード・神経衰弱・ドボン・ページワン・7並べ・セブンブリッジ・ポーカー・ブラックジャック・ババ抜きの10種類のトランプゲームが楽しめるソフトです。

Fブロック1 F F F F F F F F
Bブロック0

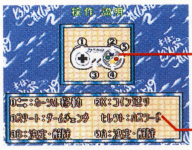
ゲームの説明

収録トランプゲームは、『神経衰弱』、『ページワン』、『スピード』、『7並べ』、『大富豪』、『ポーカー』、『ブラックジャック』、『ババ抜き』、『セブンブリッジ』、『ドボン』の10種類です。

[ゲームの選択]

10種類のなかからゲームを選びます。ポーカーのようなメジャーなものから、スピードのようなマイナーなものまで揃っています。

操作説明の画面



各トランプゲームごとにゲーム選択画面やルール設定画面が用意されています。また、ゲームを始める前に、そのゲームの操作説明が表示されます。ゲームによって、操作方法が大きく異なるので、必ず見ましょう。

10種のトランプ!ルールの説明

スピード

①ブタのタル
②カードの残り枚数
③カードの山
④1Pカーソル
⑤場
⑥1P勝利の星マーク

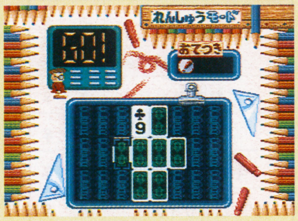
[ルールの説明]

手持ちのカードのなかから、場に出ているカードに続くカード〔3なら4か2、KならQかA〕を出していくゲームです。最終的に手持ちのカードをなくせば勝ちとなります。対人戦の他、12匹の動物を相手に戦うスリリングな勝ち抜き戦が用意されています。

[勝利条件]

ゲーム開始と同時に、敵と味方の樽に豚がセットされます。自分の残り枚数が減ると相手の樽にナイフがつきささり、相手の残り枚数が減れば自分の樽にナイフがつきささります。こちらのカードがゼロになった時点で相手の豚が樽から飛び出し、勝ちとなります。

神経衰弱



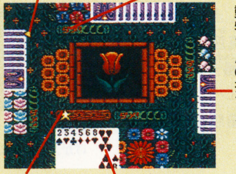
[ルールの説明]

裏向きに置かれたトランプカード群。そこから、運と勘だけを武器に2枚1組の同じ数字のカードをめくるカードゲームです。

練習モード、対戦モード、神経衰弱モードの3つのモードが用意されています。

練習モードは、10秒間で表向きに置かれたカードを記憶して、10秒後に合わせ取るゲームです。対戦モードは、相手より早く全カードを取ることを競うゲームです。神経衰弱モードは、2人で対戦し、カードがなくなった時点での点数を競います。合わせ取り1回で1点、2回連続で2点、3回以上連続で3点の点数がもらえます。

ババ抜き



[ルールの説明]

ジョーカーを入れた、53枚のカードを全て配り、同じ数字のものがあれば場に出し、手持ちのカードを1番早くなくした人が勝ち、最後にジョーカーを持っている人が負けです。

[じじ抜き]

「じじ抜き」も選択できます。

「じじ抜き」は全52枚のカードの中から1枚抜き出し、「ばば抜き」と同様に同じ数字を組にして場にだしていき最後に、1枚のカードを持っている人が負けとなります。

ドボン

①捨て札
②カードの山
③初期設定の倍率
④動物さんの手持ちカード
⑤動物さんの星の数
⑥1Pの手持ちカード
⑦1Pの星の枚数

[ルールの説明]

山から1枚ずつカードを引き、一番大きい数字の人からスタートします。右廻りで順番に、場と同じ数字またはマークのカードを1枚ずつ捨てていきます。一番早く手札をなくした人が「上がり」です。場の数字と手札の合計が同じ時、ドボン(当り)ができます。場と同じ数字の手札が2枚以上のとき、ポン〔2枚〕、カン〔3枚〕で捨てることができます。その後、ポン、カンした次の人からゲームスタートします。

また、捨て札の数字によって特殊な効果を示す「役札」もありますので、ゲーム開始時のルール説明は、必ず見ましょう。

[特殊ルール]

●4枚同時出し

自分の持っている手札4枚が同じ数字の場合、4枚同時に捨てることが可能です。この時、手札がその4枚のみだと上がりです。

●上がり返し

前の人が上がりの時、後の人が上がり札に「ドボン上がり」することができます。

●ドボン返し

ドボン上がりのとき、当てられた人の残り手札の合計がドボン上がりとおなじとき、ドボン上がりをすることが可能です。

●バボン

最初に場に出された数字に当り上がりをすることができます。このときの名称は「ドボン」ではなく「バボン」とよばれています。

●その他

ポン、カンで上がることが可能です。これは「ドボン上がり」の扱いとなります。

●点数

先に上がった人は、それ以外の人から点数をもらえます。「ドボン上がり」は、当たった人が当てられた人から点数をもらえます。

ドボン上がり点数

	上がり	ドボン	バボン
8の時	各4倍	5倍	各5倍
2の時	各3倍	4倍	各5倍
JQKAの時	各2倍	3倍	各5倍
上記以外の時	各1倍	2倍	各5倍

カードの豆知識

トランプにおける「スーツ」とは、同じマークの組という意味合いがあります。トランプのスーツには強弱があり、強い方から順に、スペード→ハート→ダイヤ→クラブとなります。ゲームの最中に同じ数字のカードが出されることがありますが、この強弱で勝負を決めることが出来ます。

カードには他に数字の順位があり、1番強いのがA(エース)で、K(キング)、Q(クィーン)、J(ジャック)、以下10、9、8、7、6、5、4、3、2と続きます。

オヤジ派

10種類のトランプが詰まっている。これがあれば将来、仕事中に隠れてトランプをやらなくてもいいかもね。

P138へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社ボトムアップ　TEL03-3382-3611　©BOTTOM UP 1996

Mr.メモリの スーパートランプコレクション2 お楽しみガイド

10個もトランプゲームゲームが入ってるぞ！

10種のゲームが楽しめる『スーパートランプコレクション2』。しかし、実際に10本もトランプゲームが入っていると聞くと「1本1本が薄い作りなんじゃないの？」と思ってしまうかもしれない、ところがどっこい！　実に良くできているゲームなのだ。例えば、神経衰弱に、3つのモードがあったり、たいていのゲームでルール設定の変更が可能（無限に遊べる？）といったように、トランプフリークならば、ほとんどサル状態でプレイに打ち込めるフューチャーが盛り込まれているのだ。

さて、10本もトランプがあれば、どれを遊んでよいか迷うはず、そこで勝手にベスト3をあげたので参考にして欲しい。

まず、3位はセブンブリッジ。麻雀を連想させる画面で展開される麻雀的カードゲームだ。アダルト気分を味わいたい人にオススメ。

2位は神経衰弱。一人で記憶力を鍛えるもよし、カップルで対戦して盛り上がるもよし、とにかく、運と勘を鍛えるのに持ってこいのゲーム。

1位はなんといってもポーカー。ゲーセンのコインゲームではまった人なら分かると思うけど、役を作ることの快感は最高！　賭けまくってコインを集めよう。

マイブームのポーカー。時間を忘れて遊びたいね

ページワン

[ルールの説明]

場に出ているカードに続くカード（マークか数字がおなじもの）を出していき、4チームの動物たちと、いかに早く手持ちのカードを全てなくせるかを競います。

最後の1枚になるときに「ページワン」の宣言をしないとペナルティーが課されます。

1つのゲームをクリアするには、3ラウンド中に星を5個以上集めなければなりません。星は、1位で3個、2位で2個、3位で1個もらえます。また、ゲームを開始する前にルールが説明されるのでよく見ましょう。

セブンブリッジ

[ルールの説明]

順番で、1枚の捨て札と場に出すカードをだしていきます。ただし、場に出せるカードは、3枚以上の連続した数字（同じマーク）や同じ数字3枚以上に限られています。例外として7は単独で場に出せます。

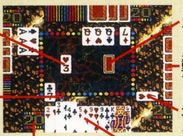
手持ちのカードを全てなくした時点で勝ちとなります。

[勝利条件]

勝利者は、上がれなかったプレイヤーから、残り枚数に応じて、1枚1点、7を持っている場合にはその倍の点数をもらいます。

50点以上獲得すれば、1チーム勝ち抜きとなります。自分自身の点数がゼロになった時点でゲームオーバーです。

ポン	捨て札と手札（同数字）のカード2枚が同じ場合、その2枚は、場に出せます。
チー	捨て札と手札（同じマーク）が続き番号で同マークの場合、その2枚は、場に出せます。



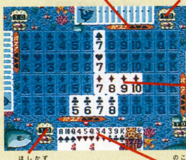
7並べ

[ルールの説明]

まず、中央に7のカードが並べられ、手持ちのカードが配られます。ダイヤの7のカードが来た人から時計廻りでカードを出していきます。出せるカードは、7に続く数字（6や8）のカードです。数字順に並べ、一番早く手持ちのカードをなくした人が勝ちです。

目的は星を20個集めることです。星は、動物たちと対戦し、1位になるともらえます。

2位	星を1個取られる
3位	星を2個取られる
4位	星を3個取られる



大富豪

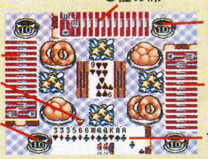
[ルールの説明]

場にある数字以上のカードを右廻りで順番にだしていくゲームです。自分のカードを早くなくした人が勝ちです。1番早い人が4位の人から星2枚、2位になった人が3位になった人から星1枚もらえます。

目的は、対戦している動物に勝利し、星を全部奪い破産させることです。

[カードについて]

カードの出しかたは、1枚、同じ数字2枚、同じ数字3枚という形でだします。自分の出したカードを最後に皆がパスをすれば、新たに、自分の好きなカードを場に出せます。



ブラックジャック

[ルールの説明]

配られたカードにカードを追加していき、カードの合計が21に近いと勝ちです。21を越えてしまうと負けです。持ちコインを賭けて増やしましょう。

また、ダブルアップゲームもあります。

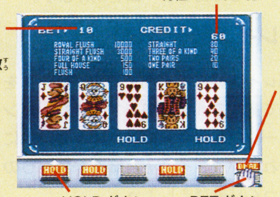
A	1でも11にしてもよい。
2～10	そのままの数字で扱う。
J～K	10として扱う。

ポーカー

[ルールの説明]

配られたカードをいくつか交換して役を作るトランプゲームです。

最初の持ちコイン100枚をうまくつかってコインを増やします。BETランプのところでAかBボタンを押して賭け金を投入してください。DEALボタンを押すとカードが配られます。残すカードは、カード下のHOLDボタンを押して指定します。再度DEALボタンを押すとスタートです。



役の説明

●ロイヤルストレートフラッシュ

5枚が同じマークの10、J、Q、K、A

ストレートフラッシュ	5枚が同マークの続番号
フォーカード	同じ数の札が4枚揃う
フルハウス	ワンペア1組とスリーカード1組が揃う
フラッシュ	同種札が5枚揃う
ストレート	マークに関係なく続き番号となっている
スリーカード	同じ数の札3枚揃う
ツーペア	ワンペア2枚揃う
ワンペア	同じ数のカード2枚（J以上）

[ダブルアップ]

役成立後、コインを倍々にするチャンスがあります。今のカードよりも次に出るカードが大きいか小さいかを当てます。当たると、獲得コインの倍がもらえます。

キャラクター紹介

このトランプゲームの対戦相手は動物たちです。おもわず笑ってしまうような個性派が揃っています。

●名前：キッド　海賊の帽子を被っているが、輸送船のねずみ船長。

●名前：ロンメル　軍人気質の家庭で育つ。意外と根は真面目な性格。

●名前：吾作　無農薬野菜を作っている農夫。のんきな性格。

●名前：シン　関西弁を駆使するフリーアルバイター。彼女募集中！

●名前：Mr陳　遠い大陸からやってきた、どんな難病も直せる医者。

●名前：ラッキー　自称さすらいのガンマン。斜め45度で喋るナルシスト。

●名前：サム　何を考えているのかさっぱりわからない。不可解者。

●名前：リチャード　皆に好かれているこころ優しい牧師。疲れている。

●名前：マルコ　機関車の運転手から一代で財をなした苦労人。

●名前：マイク　町1番のコック。彼の焼くパンは大評判なのだ。

●名前：マックス　自分の夢を貫いてアクロバットパイロットとなった。

●名前：正義　名前の通り正義感が強い。昼行灯の平社員。

スーパー桃太郎電鉄Ⅱ

ハドソン｜●商品番号 132756●書き換え価格：1000円

ボードゲームの最高峰「桃鉄Ⅱ」が一段とパワーアップされてSFCに。海外までマップが広がり、カードの種類も増えて楽しさ倍増。4人プレイで盛り上がりも格別。

Fブロック2 Bブロック4

ゲームの説明

スーパーファミコンにカセットを差し込み、電源を入れてください。タイトル画面でスタートボタンを押すと、モード選択画面が出ます。遊びたいモードを選び、Aボタンで決定してください。

[モードの選択]

●はじめて
このゲームをはじめてプレイする人のための体験モードです。このモードでゲームのルールを学びましょう。

●いつもの
最初からプレイするときに選びます。

●つづき
セーブしてあるゲームを続けます。

[プレイ人数の決定]

プレイ人数は、人間・コンピュータを含めて最大で4人までです。また、コンピュータプレイヤーの強さは、8段階に分かれていて、それぞれ戦法がちがうのでじっくり選びましょう。

[プレイ年数の決定]

プレイ年数は、最小で1年。最大で99年まで選べます。年数は、ゲームの途中でも変更できます。

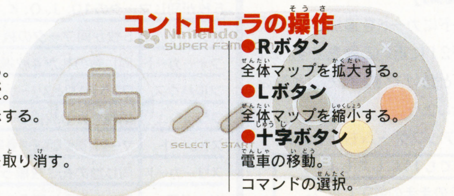
[ゲームのセーブと終了]

セーブをする、しないを選べます。セーブは毎月の頭の絵が出ているときに、自動で行われます。ゲームを終わりたいときに、突然電源を切るとデータが消える恐れがあります。リセットボタンを押しながら、電源を切ってください。

[ゲームの目的]

『スーパー桃太郎電鉄Ⅱ』は、日本全国を舞台にした鉄道スゴロクゲームです。プレイヤーは、電鉄会社の社長になり、資金を増やしながら、ゲームのはじめにコンピュータが選んだ目的地駅をめざします。目的地に一番乗りすると、多額の賞金がもらえます。最終的に設定年数が終了した時点で、一番のお金持ちが日本一の社長さんです。

コントローラの操作



●Aボタン
サイコロを振る。
コマンドの決定。
コマンドを表示する。

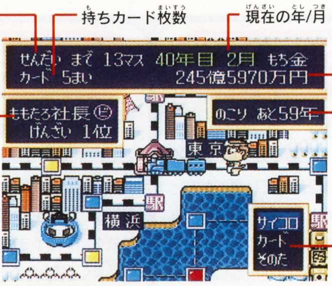
●Bボタン
コマンド表示を取り消す。

●Rボタン
全体マップを拡大する。

●Lボタン
全体マップを縮小する。

●十字ボタン
電車の移動。
コマンドの選択。

画面の見方



そのたコマンドの利用

[そのた]

●ちいきデータ
各駅の情報が見れます。

●物件表
手持ちの物件を各産業別に表示します。予想収益などもわかります。

●ローンリスト
ローン返済の額面と、あと何回残っているのかを教えてくれます。

●じゅんい
現在の順位が表示されます。

●もちきん
現在の持ち金額がわかります。

[うらわざ]

●いけるかな？
でたサイコロの目で、指定した駅に行けるかどうかを教えてくれます。

●セリフ
メッセージスピードを変えられます。

●きしゃ
電車のスピードを変えられます。

●ぜんたいマップ
全体図と目的地の場所、各社長さんの位置がひと目でわかります。

●にんげん・COMP
プレイヤーを人間からコンピュータ、コンピュータから人間へと変更できます。

●モモスラのタマゴ
モモスラのタマゴが誕生しているかどうかを確認できます。

[さらにうらわざ]

●やくしょく
役職の変更ができます。

●なまえ
名前を変更できます。

●ねんすう
プレイ年数を変えられます。

●これまでのあらすじ
ゲームの経過がすべてわかるコマンドです。

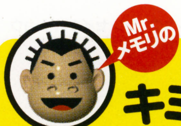
カードデータ

この他にもいろいろなカードがあります。

きゅうこうカード とっきゅうカード しんかんせんカード リニアカード	きゅうこうカードはサイコロが2つに。とっきゅーカードは3つ、しんかんせんカードは4つ、リニアカードは5つのサイコロが増える。
ぶっとびカード	ヘリコプターで一気に移動できるが、どこに行くのかはわからない。
ⓜカード ⓚカード ⓣカード ⓚカード ⓒカード	5枚全部そろえると、目的地駅に招待され、そのうえ巨額の賞金までもらえる。ただし、全部そろえるのは至難の業。1枚ずつで使用すると、何か別のカードに変身する。
デビルカード	持っているだけで毎月多額のお金を持っていかれちゃう悪魔のカード。
なきおとしカード	ローンを組んでいるときに使うと、返済を6カ月だけ待ってくれる。
ほけんカード	災害が起きたときに、被害額の半分のお金を保険金としてもらえる。
バキュームカード	マップ上のすべてのうんちをとりのぞけるカード。
ブロックカード	ほかのプレイヤーが使った妨害系のカードの効力を無効にできる。
モモトラマンカード	ドジラが現れると自動的に出動。ドジラを退治してくれる。
ぱろぷんてカード	なにが起こるか予想がつかない。すごくいいこともあるけど、悪いことも起こる。
もうかりまっ！カード	「なにわのあきんど」が現れて、キミに変わって他の社長の物件を買いとる。
できごころカード	プレイヤーのできごころが刺激され、秘書が勝手に物件を買ってきてしまう。
まとめがいカード	物件を買うときに、支払いを決算の一括払いにできるベンリなカード。
うんちカード	線路（航路・空路）の上に「うんち」を置いて、通せんぼしてしまう。
とうみんカード	自分以外の社長さんが、何カ月か眠って、カードもサイコロも使えなくなってしまう。
マルサカード	「マルサの女」出動。税金をごまかしている社長をさがして、がっぽりお金をとる。
ふういんカード	ほかの社長さんのカードを何カ月間か封印して使えなくする。
ぎゅうほカード	自分以外の社長さん1人を何カ月間か1マスずつしか進めなくしてしまう。
かたながりカード	誰かのカードをうばってしまう。ただし、自分のカードをうばわれることも。
サミットカード	各地の社長さんを電車ごと自分のところに集めてしまう。
たいらのまさかどカード	社長さんたちの持ち金を、均等にしてしまう。お金が全然ないひとには有利。
ばしょがえカード	自分と、ほかの社長さんとの位置を入れかえられる。誰と入れかえるかは指定できない。

オヤジ派
若くして「シャチョー！」と呼ばれる風格を身につけてしまったキミ、その風格を大人になるまで保ち続けたら本物だ!?
P224へワープ

©1992 HUDSON SOFT ©1992 SUMMER PROJECT



スーパー桃太郎電鉄Ⅱ お楽しみガイド

キミはいくつのイベントに出会えるかな？

『スーパー桃太郎電鉄Ⅱ』には、本当にたくさんのイベントが登場する。たとえば、都市を破壊してしまう「モモスラ」や「ドジラ」。さらに、いきなり現れてお金をくれる「福の神」。反対に、持ち金を盗まれる「スリの銀次」。その数は、99年のプレイ年数を終えても、すべてのイベントを体験しきれないほどだ。

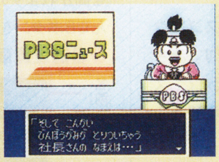
数あるイベントの中で、特に面白いのは「選挙」と「日本シリーズ」だ。「選挙」では、立候補したプレイヤーの体力や防御力を、RPGの能力値のように100ポイントの範囲で振り分ける。そして、他の立候補者たちとの壮絶なバトルロイヤルに生き残れば、晴れて当選だ。驚くほどの大金が手に入るぞ。でも、落選すると選挙資金が無駄になるのだ。「日本シリーズ」は、プロ野球球団の物件を1つ以上持っていることが条件。その中から1つの球団が日本シリーズに出る。勝てば、ばつぐんの経済効果が期待できるぞ。「日本シリーズ」は、何人かでプレイしていると、友達どうしの球団が戦うこともあるので、大いに盛り上がるぞ！でも、やっぱり負けると大金を失うことに……。「世の中そんなにあまくないのねん～」という声がどこからか聞こえてきそうだ。

最終回でサヨナラ勝ちすると、うれしさも倍増！

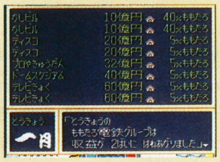
プレイの決め手

ゲームの進め方

このゲームで優勝するための基本的な進め方を紹介します。この他にも突発的なイベントがいろいろ起こり、勝敗を大きく左右することがあります。



貧乏神は、目的地に着いた時、一番遠くにいた人にとり憑くのだ



物件を買い占めて、収益率を上げよう。決算で大もうけできるぞ！

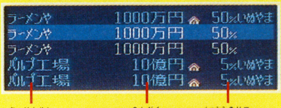
1 まずは出発！

ゲームのスタート地点は東京。そこから一番最初に目的地駅に着いた社長は、多額の賞金がもらえます。逆にそのとき一番遠くにいた社長には、貧乏神がとりつきます。止まった駅によっていろいろなイベントが起こります。どんな駅に止まるか、考えながら移動しましょう！

2 物件を買って収益を増やそう！

駅では物件を買うことができます。なるべく収益率の高い物件をたくさん買いましょう。また、1つの駅にある物件を買い占めると収益率が倍になります。

物件表の見方



物件名　金額　収益率

物件の増資と売却

すでに買った物件をもう一度買うと、増資できる。増資すると、収益率が倍になるが、できるのは2回まで。持ち金がマイナスになると、売ることになるぞ！

3 決算になると

毎年3月は決算で、持っている物件からの収益金が持ち金にプラスされます。それぞれの社長さんの総資産と今までの歩みもグラフで表示されるので、今後の戦い方の参考にしましょう。

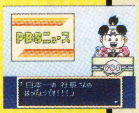
4 カードでゲームを有利に！

サイコロを振るかわりにカードを上手に使えば、有利にプレイを進めることができます。カードは駅でもらうか、カード売り場で買うことで手に入ります。持てる枚数は6枚までです。カードには、持っているだけで効果のあるものと、使えば効果のあるものがあります。持っているだけで被害を受けてしまうカードもあるので気をつけましょう。

カードの効果は、「せつめい」のコマンドで確認できる

5 最後に笑うのは誰？

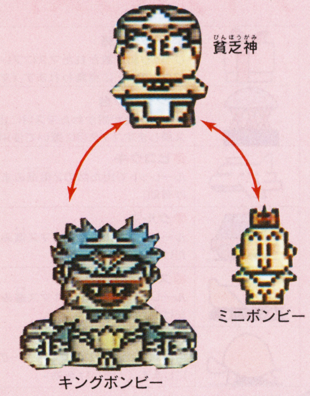
最終的な勝利者は、プレイ終了時に総資産が一番多いプレイヤー。いくら目的地に一番乗りしても、物件が少ないと勝利はないでしょう。ゲームが終わると、持っている物件の種類と数によって、工業王、農林王、外食王の3つの賞が贈られます。この賞金によって、順位が変わることもあるので、ねらってみるのもいいでしょう。



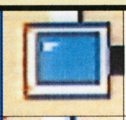
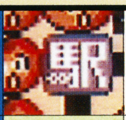
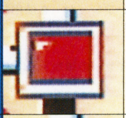
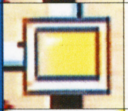
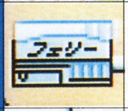
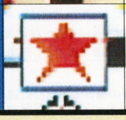
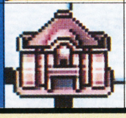
日本一の社長さんの発表。緊張の一瞬だ

恐怖の大王キングボンビー

貧乏神は、本当に厄介。勝手に物件を売り払ったり、ローンで買い物をしたりする。その貧乏神が変身して、キングボンビーかミニボンビーになる。ミニボンビーならおこずかいをあげれば済むが、キングボンビーは凶悪。持っているカードを全部捨てたり、せっかく買い占めた都市をまるごと売り払ったりするのだ。こいつにとりつかれたら「なすりつけカード」を使うか、他のプレイヤーを追い越してなすりつけよう！



8つの駅を知ろう！

プラス駅		お金をもらえる駅。夏はもらえる金額が多く、冬は少ない。いつ止まっても損をしない、お得な駅だ。	駅		物件を売っている駅。一度買った物件に増資もできる。どんどん物件を買って収益アップをめざそう。
マイナス駅		お金をとられる駅。冬はたくさん、夏は少しとられてしまう。特に、冬のマイナス駅は、大きなマイナスになるぞ！	空港		マップには、ハワイやグアムなどの海外の駅もある。空路では、電車が飛行機に早変わりするのだ。
カード駅		カードがもらえる駅。駅ごとにもらえるカードは決まっているが、その中でどれをもらえるかはキミの運しだい。	フェリー乗り場		この場所からフェリーに乗れる。海路を使えば、意外に早く目的地に着くこともある。でも、海にはマイナス駅が多い。
カード売場		カードを売り買いできる。駅ごとに売っているカードが違うので、止まる前に、「ちいき」コマンドで調べよう！	目的地駅		目的地に選ばれる駅は、普通の駅よりも大きい。サイコロのマス目がぴったり止まれば、優勝賞金がもらえるぞ！

大爆笑 人生劇場

タイトー ●商品番号 153656●書き換え価格：1000円

ファミコンで大好評だった『爆笑！ 人生劇場』が装いも新たにSFCで登場！ ジャンケン・カーレース・ダライアスなどのミニゲームが入っており、友達と遊ぶ楽しさが倍増します。6人同時プレイ可能です。

Fブロック2
Bブロック0

ゲームの説明

[ゲームの目的]

この『大爆笑 人生劇場』は、スゴロク形式で進めていくボードゲームです。赤ちゃん時代に始まり最後は老人時代まで、ステージは全部で6つあります。それぞれのステージで一番早くゴールに着いたプレイヤーは、賞金を手にすることができます。最終的な勝敗は、6つのステージすべてを終了した時点で、一番たくさんお金を持っているプレイヤーが勝ちとなります。

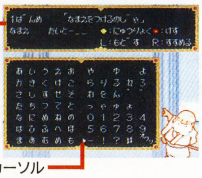
[参加人数の決定]

ゲームに参加する人数を決定します。人間とコンピュータを合わせて、最大6人のプレイヤーまで遊ぶことができます。十字ボタンの左右で人数選択を、上下でプレイヤーとコンピュータの切り替えを行い、Bボタンを押して決定して下さい。

[名前と性別の決定]

参加するプレイヤーの名前と性別を順番に登録します。入力したい文字にカーソルを合わせて、Bボタンを押して名前を決定して下さい。入力が終わったら、「オワリ」の項目を選びます。次は、男か女かの性別を聞かれますので、十字ボタンの左右で選んでBボタンを押して決定して下さい。

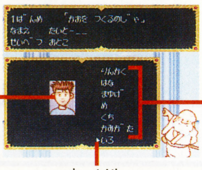
●名前登録画面



[顔の作成]

プレイヤーの顔を作ります。目、鼻、口などの顔の各部分にカーソルを合わせて十字ボタンの左右を押すと、顔のグラフィックが変わります。好みの顔ができたら、スタートボタンを押して下さい。

●顔作成画面



コントローラの操作

●十字ボタン
アイテム・分岐等の選択、メニューの選択

●Aボタン
キャンセル

●Bボタン
メニューを決定する、ルーレットを回す・止める、アイテムを使う

●Lボタン
名前入力の位置を1つ戻す
(名前入力画面時のみ)

●Rボタン
名前入力の位置を1つ進める
(名前入力画面時のみ)

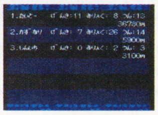
画面の見方

メニュー

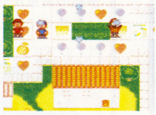
●ルーレット
ルーレットには1～8までの数字があり、出た数だけマス目を進みます。Bボタンを押すと回り、再度押すと止まります。アイテムを使用すれば、出る数を増やしたり減らしたりできます。

●アイテム
ショップで買ったアイテムを使います。使いたいアイテムを十字ボタンで選び、Bボタンで使用します。

●ステータス
各プレイヤーの能力値や所持金を確認します。ライバルの所持金を常にチェックすることを心がけましょう。また能力値は、「げんき」「みりょく」「うん」の3つがあります。能力値が高いと、ケガをしても病院に行かなくてすんだり、もらえるおこずかいが増えたりします。逆に低いと損をすることがあるので注意しましょう。



●マップ
十字ボタンを使って、全体のマップを見ることができます。ライバルやゴールの位置を確認したい時に使いましょう。また、アイテムを使った場合にどこに止まるかを計算する時にも有効です。

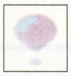


マス目について

マス目には止まるとよいことが起こるものや、悪いことが起こるものがあります。どんなマスに止まると有利なのか覚えておきましょう。

何かよいことが起こります。

買い物ができます。


何か悪いことが起こります。

お金がもらえます。

アイテムリスト

ショップで買えるアイテムには、ライバル達の邪魔をしたり自分の能力値を上げるものなどがあります。ただし、ライバル達もアイテムを使ってくるので、使うタイミングに注意しましょう。ちなみに、ショップによって売られているアイテムは変わります。

●びっくり箱 びっくり箱が置かれたマスにプレイヤーが止まると不運なアクシデントに見舞われます。(マス目に置いて使用)	**●かめ** 自分以外のすべてのプレイヤーのルーレットを1か2のみにします。(1回だけ有効)	**●こいこい薬** 1番ゴールに近いプレイヤーを使用したプレイヤーのマス目に移動します。
●ジャンプ台 ジャンプ台が置かれたマス目に止まったプレイヤーを3マス戻します。(マス目に置いて使用)	**●1か8か** ルーレットで出る数を1か8のみにします。(使用した自分の番だけ有効)	**●カミナリ** 自分以外のプレイヤーの誰か1人にカミナリを落として1回休みにします。
●ヒコウキ ルーレットで出た数の2倍進みます。(使用した自分の番だけ有効)	**●ぐるぐるめがね** ルーレットの回転を遅くします。狙った数字が出せます。(使用した自分の番だけ有効)	**●タイフーン** 自分より前にいるプレイヤーを吹き飛ばして1～8マス分戻します。
●クルマ ルーレットで出た数+3マス進みます。(使用した自分の番だけ有効)	**●ぐーぐー薬** 1番ゴールに近いプレイヤーを1回お休みにします。	**●魅力玉** 持っていると自分の番がくるたびに魅力がアップします。使うと魅力が大幅に増えますが、魅力玉は無くなります。
●スケボー ルーレットで出た数+1マス進みます。(使用した自分の番だけ有効)	**●あともどり薬6** 1番ゴールに近いプレイヤーを6マス戻します。	**●元気玉** 持っていると自分の番がくるたびに元気がアップします。使うと魅力が大幅に増えますが、元気玉は無くなります。
●ぞうがめ 自分以外のすべてのプレイヤーのルーレットを1か6のみにします。(1回だけ有効)	**●あともどり薬9** 1番ゴールに誓いプレイヤーを9マス戻します。	**●運玉** 持っていると自分の番がくるたびに運がアップします。使うと魅力が大幅に増えますが、運玉は無くなります。

オヤジ派は
↓
様々な人生を味わえるぞ。お先真っ暗なキミも、このゲームで薔薇ハッピーな気分にひたって、現実を忘れるのもいいかも？
↓
P104へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社 タイトー TEL 045-593-7115 ©TAITO CORP 1992

大爆笑　人生劇場 お楽しみガイド

家族みんなで楽しむパーティーゲームにオススメ!

『大爆笑　人生劇場』は、みんなでワイワイと遊ぶのが一番。仲のいいゲーム友達と遊ぶのもいいけど、特に家族みんなでプレイすることをオススメしたいな。じつはこの『大爆笑　人生劇場』は、普段あまりゲームをしないお父さんやお母さんでも楽しめる要素が満載なんだ。

ゲームシステムはとても簡単。ルーレットの数だけマス目を進む、ボードゲームでお馴染みのルールだ。だから年齢を問わず誰にでも遊べる。その上、登場するイベントは、人の一生にまつわる出来事ばかりで親しみやすい。中でもアクシデントのイベントは大爆笑間違いなし!

たとえば赤ちゃん時代のイベントには、パパのおっぱいを吸っているシーンや、お絵描きしていたクレヨンを食べて病院に運ばれるシーンがある。お父さんやお母さんとプレイしていると、「あなたも同じことしたことがあったのよ」なんて、キミが小さかった頃の思い出話になるかもしれないね。だけど、そんなことを言っているお母さん達だって、きっと赤ちゃんの時には同じような経験があるはずなんだ。これを機会に、お父さんやお母さんの子供時代の頃の話を聞いてみるのもいいかもね!?

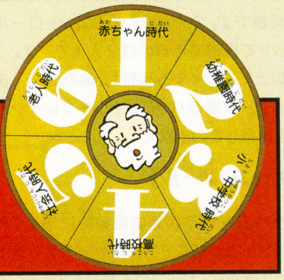
こんなお父さんがいたら、ちょっとショックだよね

プレイの決め手

ゲームの進め方

●人生のスタートは赤ちゃん時代から●

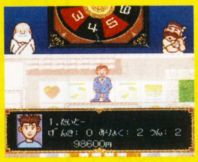
『大爆笑人生劇場』には、赤ちゃん時代・幼稚園時代・小中学校時代・高校生時代・社会人時代・老人時代の6つのステージがあります。それぞれのステージにはゴールがあり、先に着いたプレイヤーは賞金がもらえます。



まずはルーレットを回そう!

人生の行方はルーレット次第

プレイヤーが進むマス目の数は、ルーレットで決定します。Aボタンを押すと回り始め、もう一度Aボタンを押すと止まります。タイミングを覚えれば、ある程度狙った数字が出せるかもしれません。また、アイテムを使えばルーレットで出た数以上にマス目を移動することもできます。

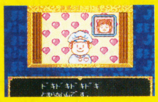


停止中のルーレットの数字によって、止めるタイミングを変えてみよう!

ハートのマスはラッキーの予感

能力値もUPして一石二鳥

ハートマークのマス目に止まると、お金がもらえるなどのラッキーなイベントが起こります。また、イベントに応じて能力値がUPすることも。能力値が高いといいことがあるかもしれないぞ!



遠回りして能力値を上げておくのも作戦だ

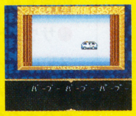
運がよければ大金が手に入ることもある

ビックリマークは悪い予感

思わぬアクシデントが発生!

人生にアクシデントはつきもの。ビックリマークのマス目に止まるとアンラッキー。お金を落としてしまったり、事故により能力値が下がったりします。被害の大きさは能力値によって変わります。

能力値が低いと、被害がさらに大きくなる

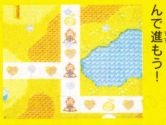


救急車登場! 入院費がかかることもある

これが本当の運命の分かれ道

止まるマス目を選ぼう!

マス目を進む途中で、道が枝分かれしている場所があります。分岐点に到着すると、キャラクターが止まる予想地点を教えてくれます。どこに進むかをカーソルで選んで決定してください。どの道を選ぶかはプレイヤー次第ですが、ビックリマークのマスに止まるのだけはなるべく避けた方がいいでしょう。


後悔しない道を選んで進もう!

アイテムを使ってライバルを蹴散らせ!

使うタイミングが命

ショップのマスに止まると、アイテムを購入できます。ショップで売られている3つのアイテムの中から欲しいものをカーソルで選んで購入して下さい。アイテムを使うタイミングはルーレットを回す前で、1回につき1つだけです。ライバルの持っているアイテムの種類や数に注意しましょう!

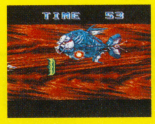
ゴールボーナスを目指そう!

ボーナス賞金はルーレットで決める

各ステージのゴールに到達したプレイヤーは、ご褒美に賞金がもらえます。賞金の額はルーレットで決定します。ただしもらえる金額はコースによって変わるので、たとえ赤ちゃん時代と幼稚園時代の2つのコースでゴールしても、必ずしも優勝できるとは限りません。基本的には、年齢が高くなるほど高額の賞金が貰えるようです。

こんなミニゲームもある!

同じマスに2人のプレイヤーが止まると、プレイヤー同士が戦うミニゲームモードになることがあります。ゲームの前に表示される操作説明をよく読んでプレイして下さい。ミニゲームに勝利すると賞金がもらえます。引き分けの場合、賞金はもらえません。ミニゲームは、人間同士のほうが特に盛り上がるでしょう。

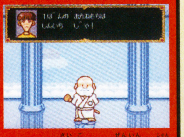


シューティング対決

PK対決

●人生の勝利者は誰？●

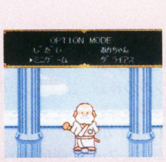
6つのステージが終わって、最終的に一番所持金が多いプレイヤーが優勝です。せっかくいくつものコースでゴールしても、ルーレットで小さな数字しか出なければ優勝は難しいでしょう。逆に、1度もゴールまでたどり着かなかったプレイヤーでも、ラッキーなマス目やお金がもらえるマス目にたくさん止まって所持金を増やせば優勝できるかもしれません。頭脳プレーで優勝を目指そう!


ゲームの最後には全員の順位が発表されるぞ!

―ちょっと便利な裏技―

ミニゲーム遊び放題!

タイトル画面で「PUSH START BUTTON」と表示されたら、セレクトボタンを押してみよう！　すると、BGMが聴けるオプションモードになる。ここでさらに、十字ボタンの下を10回、上を10回押すと、スタートする時代とミニゲームが選べるようになる。時代は十字ボタンの左右で選び、スタートボタンで決定。ミニゲームは十字ボタンの左右で選んで、Bボタンを押すだけ。ね、簡単でしょ？



この技を使ってミニゲームを練習し、ライバルとの対決に備えよう!

大爆笑　人生劇場

タイトー

商品番号 SHVC-GH 153656

●書き換え価格：1000円

大爆笑人生劇場 〜ずっこけサラリーマン編〜

タイトー ●商品番号 144126●書き換え価格:1000円

タイトー定番ソフト「人生劇場」が今度はサラリーマン編として登場！シリーズでおなじみの「恋愛イベント」「ミニゲーム」なども格段にパワーアップ！多彩なイベント、マルチエンディングで盛り上がります。

Fブロック4
Bブロック4

ゲームの説明

このゲームは最高4人まで参加することが可能です。ただし、1個のコントロールパッドで操作できるのは2人までです。3人以上でプレイするときは2個のパッド、または3〜4個のパッドとマルチプレイヤー5を用意してください。

[ゲームルール]

ゲームを行う順番は自動的に決まります。ゲームが始まりプレイヤーのターンが回ってきたら、サイコロを振ります。そして出た目の数だけマップ上を自由に進みながら、お金を稼いでいきます。ゲーム上では2ターンで1年経過します。プレイヤーは22歳から55歳になるまでの33年間、頑張ってお金を貯めていくことになります。ゲーム終了時に、一番お金(資産)を稼いだ人が勝利者となります。

[ゲームのはじめかた]

タイトルでスタートボタンを押すとスタート画面になります。最初から遊ぶときは「いいえ　はじめからプレイします」を選んでください。続いてプレイ人数を1〜4人の間で選び、Aボタンで決定してください。次に名前を入力してください。入力したパッドがゲームで使用するパッドになります。前回までのデータが保存されている場合は「はい」を選ぶと、前回の続きからスタートできます。

[モンタージュ性格決定]

各プレイヤーは、キャラクターのモンタージュや性格などの設定を決めることになります。十字ボタンの上下で項目にカーソルを合わせて、左右で項目を選択します。OKならば一番下にある「けってい」を選びAボタンを押してください。

[CPUキャラの参加]

プレイヤーが3人以下のときにCPUキャラを参加させることができます(1人プレイ時は最低1人CPUキャラが参加します)。十字ボタンとAボタンで参加させるCPUキャラを選んでください。

[恋愛イベントについて]

ピンクのマスに止まると、ゲーム上に登場する好みのキャラクターとデートすることができます。そのデートで相手の信頼度の数値が上下するようになっています。相手の信頼度を十分上げたら、マップ上にある「ジュエリーまつたか」で婚約指輪を買ってプレゼントしましょう。その後「教会」に行けば、その相手と結婚式を挙げられます。結婚すると、他のプレイヤーからお祝い金を貰えます。

結婚後浮気をすると、配偶者に見つかって大変なことになることがあります。

[ストレス]

ゲーム中のイベントによってストレスがたまると、1回休みになったり、思わぬハプニングに見舞われたりすることがあります。ストレスがたまったら、すぐに病院にいくか薬局で薬を買うようにしましょう。プレイヤーの顔色に十分注意しながらゲームを進めてください。

コントローラの操作

●十字ボタン
カーソルの移動、各コマンドの選択、マップの移動に使用します。

●STARTボタン
ゲームのスタートに使用します。

●Aボタン
決定・マップキャラのジャンプに使用。

●Bボタン
キャンセルに使用します。

●L・Rボタン
エントリー可能なミニゲームに参加するときに使用します。

●X・Yボタン
特定のミニゲームで使用。

画面の見方

通常画面

①名前
自分の順番の時に名前を表示します。

②年収
年収を表示しています。2ターンで1年なので、この半分が毎ターンの給料です。

③現金
持ち金を表示しています。現金50万G以上は自動的に銀行に入金されます。

④さいころ
サイコロにカーソルを合わせてAボタンを押すと、マップキャラがサイコロを持ちます。もう一度Aボタンを押すとサイコロを振ります。そして出た目の数だけ好きな方向に移動します。すぐに移動しないと車にひかれることがあります。

⑤信頼度
男性、女性、家族たちのプレイヤーに対する信頼度を見ることができます。十字ボタンで「信頼度」にカーソルを合わせてAボタンを押すと信頼度が表示されます。

⑥アイテム
お店で買ったアイテムが表示されます。アイテムは十字ボタンで選択し、Aボタンで使用を決定します。また、アイテムを誰かにプレゼントすれば、信頼度を上げることができます。ただし、アイテムは1ターンに1回しか使えません。

⑦資産
プレイヤーが持っている資産の合計が表示されます。ゲームの勝利条件はもっとも資産が多い人です。株や不動産を買って、どんどん資産を増やしましょう。

株
誰かが証券会社のマスに止まると、他のプレイヤーも参加して株を買うことができます。十字ボタンでカーソルを合わせ、Aボタンで購入数を決めたら「おわり」を選んでください。

不動産
不動産のマスに止まり、その物件が購入できる状態にあれば、ローン回数を設定して買うことができます。保険に入っていれば、災害による不動産の損失を最小限に抑えられます。

⑧地図
全体マップを表示。左下のリストを選ぶと、各色のマスの情報が表示されます。

⑨設定
ゲーム上の各設定を変更します。

●終わり
設定を終了してマップ画面に戻ります。

●サウンド
ステレオ／モノラルのどちらかを選択。

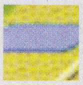
●はつおん
自分の名前の発音を選択できます。

●BGM
5種類の中からプレイヤーごとに選べます。

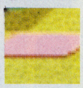
●よびかた
プレイヤーの名前の後ろに「さん」「くん」「ちゃん」のどれかをつけられます。

●プレイヤー
オートにすると自分の選んだ「せいかく」でCPUが自動的にゲームを進めてくれます。スタートボタンで元に戻ります。

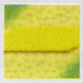
マスの種類



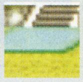
青マス
仕事に関するマスです。勤め先や得意先の会社などがあります。



桃マス
恋愛や家族に関連したイベントが発生するマスです。



黄マス
その他のマスです。お店や公園、カジノなどがあります。



緑マス
不動産に関連したマスです。マンションや一戸建などがあります。

オヤジ派は
↓
サラリーマンとは弱肉強食の世界。超一流のオヤジを目指すなら、ずっこけ覚悟でこのゲームをやるべし。
↓
P142へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先:株式会社タイトー　TEL045-593-7115　©TAITO CORP. 1995

Mr.メモリの

大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～ お楽しみガイド

ゲームを盛り上げるミニゲームに注目！

このゲームの舞台となる人生タウンのマップ上には、「和風カジノ」というマスが用意されている。そこに止まったプレイヤーは、サイコロを使った2種類のゲームにチャレンジできる。また、一定のターン数が経過するとオープンする「カジノ」のマスでは、ブラック・ジャックやポーカーといった4種類のカードゲームとスロットマシンで遊ぶことができる。それらのゲームに勝つと、プレイヤーに大金が転がり込むようになっているので、一度大勝ちするとハマって抜け出せなくなるだろう。

そしてカジノ以上にハマるのが、特定のマスに止まると発生するパッドエントリーシステム（他のプレイヤーがL・Rボタンを押すことにより参加できるシステム）の「ミニゲーム」だ。これらのミニゲームは1人プレイ専用のカジノゲームと異なり、複数のプレイヤーと楽しめるようになっているのだ。友達とワイワイ楽しんでプレイできるので、このミニゲームのイベントが発生したら、ぜひみんなで参加してほしい。ゲームがより一層盛り上がるはずだ。

多彩なミニゲームがゲームを盛り上げてくれるのだ。

プレイの決め手

全ミニゲームの内容とルール

パッド・エントリーシステム用ミニゲーム

パックンパニック
ボタンを連打して棒にしがみつきます。最後まで落ちなかった人が勝者となります。このゲームのみ全員強制参加になります。

離婚裁判
プレイヤーと別れることになった配偶者とジャンケンをします。ジャンケンに負けると、財産を配偶者に取られてしまいます。

ドライバーコンテスト
ドライバーで打ったボールの飛距離を競うゲームです。画面に示される指示通りにタイミングよくボタンを押すと飛距離が伸びます。最高距離を出したプレイヤーが2人いる場合は、自動的に勝者が決定されます。

ニアピンコンテスト
ボールがピンにどれだけ近づいたかを競うゲームです。記録をぬり変えるとボーナス金が出ます。基本的なシステムはドライバーコンテストと同じで、タイミングよくAボタンを押すとボールがピンに近づきます。

屁こいて・ぷう
始めに5つあるトイレのドアが1つずつ開き、5人（小夜、びんぼう神、高橋部長、酔っ払い、なかむら社長）のオナラの音を聞いてもらいます。その後鳴るオナラが誰の音なのかを聞き分けて当てます。

子守りでポン
赤ちゃんの泣き声を聞き分ける音当てゲームです。2人対戦専用。赤ちゃんの声を多く聞き分けた方が勝者となります。だれもパッド・エントリーしてこなかった場合は、CPUキャラと対戦することになります。

スキー
ゴールを目指して進むことになるタイムアタック型のゲーム。A、Rボタンが減速、B、Lボタンが加速となります。ポールとポールの間を通らないとペナルティとなりタイムが加算されます。また、コースを外れてしまうと失格になります。

就職試験・昇格試験
「ナカムラしょうじ」のマスに止まり就職を希望すると、「就職試験」が始まり、画面に表示されたボタンを素早く押すというゲームが行われます。なお、他の青マスに止まった時、同じ内容のゲームが「昇格試験」という名称で発生することがあります。

新婚さんおいでやす
16枚のパネルを使った神経衰弱ゲームが行われます。十字ボタンでパネルを選びAボタンでめくります。2枚めくってパネルがそろうと賞金がもらえ、続けてパネルをめくることができます。先行、後攻はCPUが自動的に決定します。

再婚さんいらっしゃい
『新婚さんおいでやす』とまったく同じ内容ですが、獲得賞金に差があります。再婚したプレイヤーのみ参加可能。

カジノと和風カジノで行われるミニゲーム

ポーカー
始めに配られた5枚のカードを1回だけ取り替えて役を作ります。CPUキャラの小夜ちゃんよりも強い役を作ると勝ちです。ゲームを始める前に掛け金を決めます。カードが配られると、まず小夜ちゃんがカードを取り替えます。その後、手持ちのカード1～5枚を十字ボタンで選び、Aボタンで取り替えます。そしてカードの手によって「おりる」「勝負」を自分で判断して賭けに望みます。

カードチェンジ後、最初に設定した掛け金をつり上げることができます。勝つ自信がある場合は掛け金をつり上げましょう。逆に小夜ちゃんが掛け金をつり上げた場合、勝つ自信がない場合は、ゲームをおりたほうがよいでしょう。

強さ	役名	内容
弱	1 PAIR	同じ数のカードが2枚そろうと成立する役。
	2 PAIR	PAIRが2つできると成立する役。
	3 CARD	同じ数のカードが3枚そろうと成立する役。
	STRAIGHT	5枚のカードの数が続き番号でそろうと成立。
	FLUSH	5枚のカードのマークが全て同じだと成立。
	FULLHOUSE	1PAIRと3CARDの組み合わせで成立。
	4 CARD	同じ数のカードが4枚揃うと成立する役。
	STRAIGHT FLUSH	マークが全て同じでさらに続き番号だと成立。
強	ROYAL STRAIGHT FLUSH	5枚のカードのマークが全て同じで、さらに数が「10」「J」「Q」「K」「A」だと成立する役。

ブラックジャック
配られたカードの合計を「21」に近づけるゲームです。対戦相手となるCPUキャラの小夜ちゃんより合計数が大きいと勝ちとなります。ただし、合計数が21を越えると、その場でプレイヤーの負けとなりゲームが終了してしまいます。なお、ジャック、キング等の絵札はすべて「10」、エース（A）は「1」または「11」と数えます。掛け金はゲームを始める前に決めます。金額は1～10万Gの間で決定します。

倍率と役

倍率	役
7倍	スペードの「A」と「J」で成立。
	7枚のカードで21になった場合。
6倍	同じマークの「A」と「J」で成立。
	6枚のカードで21になった場合。
	「7」のカード3枚で成立。
5倍	同マークで「A」「10」「Q」「K」の組み合わせ。
	5枚のカードで21になった場合。
	「6」「7」「8」の3枚で成立。
4倍	「A」「10」「J」「Q」「K」の組み合わせ。
3倍	その他でピッタリ21になった場合。

スロット
1枚1000Gのメダルを10枚単位で買ってスロットに挑戦します（最高30枚まで持てます）。メダルが全部なくなるかPAYの払い戻しボタンを押すとゲームオーバーとなります。ただし10枚未満（1000～9000G）のメダルは寄付することになります。

ハイ&ロー
一列に並べられたカードを左から順にめくっていき、左のカードの数字と比べて、次にめくったカードの数字が大きいか小さいかを当てるゲームです。次々と数字の大小を当てていくことにより、最高で10倍の賞金を手に入れることができます。

大小
サイコロの出た目の大小を当てます。2個のサイコロの合計数が1～6の「小」を的中させると掛け金が2倍に、「7」を的中させると4倍に、8～12の「大」を的中させると2倍になります。掛け金がカジノより高くなっているので、当たると高額の配当金が得られます。

丁半
サイコロの出た目が奇数か偶数かを当てるゲームです。プレイヤーは、サイコロを2個振って出た目の合計が半（奇数）か丁（偶数）かを選択します。これも大小と同じくカジノよりも掛け金が高くなっているので、当たると高額の配当金が得られます。

ただいま勇者募集中おかわり

ヒューマン ●商品番号 308820●書き換え価格：1000円

ニュータイプのパーティRPGが登場だ！ サイコロを振って世界を自由に動き回ろう。NVP(名声値)を上げると町の人気者になれる。対戦相手とはたしあいもできちゃうぞ！ 君もロスティアの国王を目指せ！！

Fブロック4
Bブロック4

ゲームの説明

[モード選択]

このゲームには「しなりおもーど」と「ぱーてぃーもーど」の2つがあります。タイトル画面が出たら、十字ボタンでプレイしたいモードを選び、Aまたはスタートボタンで決定します。前回までのの続きをプレイする場合は「つづきをする」を選びます。データは3つまでバックアップできます。

●しなりおもーど

ロスティア王の依頼で5つの大陸(マップ)を順番に冒険していきます。各マップをクリアするには、ダンジョン、街でモンスターと戦い、勝利しなければなりません。最終的にボスモンスターを倒せば、次のマップに進めます。

●ぱーてぃーもーど

プレイにかかる時間、難易度がそれぞれ違う3つの大陸(マップ)から1つを選んでプレイします。どのマップもボスモンスターは登場しません。

[キャラクター選択]

プレイするキャラクターを4人選択します。プレイヤーが4人に満たない場合には、残りのキャラクターをコンピュータが担当します。なお、このゲームはマルチプレイヤー5に対応しています。この場合、キャラクターの名前を入力したコントローラが有効となります。

1：十字ボタンでキャラを選び(L・Rボタンで色が変更できます)、Aボタンで決定します。

2：プレイヤーが操作するか、コンピュータが操作するかを選択します。

3：キャラクターの名前を入力します。LRボタンでひらがな、カタカナ、ローマ字を変更し、十字ボタンで文字を選んでAボタンで入力します。未入力の状態でスタートボタンを押すと、自動的に名前がつきます。

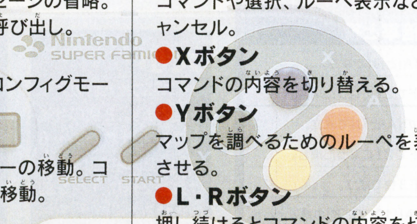
4：生年月日を入力します。十字ボタンの上下で数字の増減、左右で月・日の切り替えです。入力を終えたらAボタンで次のキャラクター選択になります。

5：すべてのキャラクター分選択し終えたら、確認画面になります。すべてOKなら「はい」を選んでゲームを開始します。間違っていたら「いいえ」を選んで入力をやり直します。

[プレイ期間の設定]

ゲームを開始し、お城で王様から話を聞いたら(話はスタートボタンでパスできます)、プレイ期間が表示されます。初期設定は1年で、4月からの12カ月(12ターン)になります。変更したい場合には、十字ボタンで年数を変更してAボタンを押します。

コントローラの操作



●スタートボタン
ゲームのスタート。メッセージの省略。「セーブ・ロード画面」の呼び出し。

●セレクトボタン
マップ上で押すことで「コンフィグモード画面」の呼び出し。

●十字ボタン
マップ上でのキャラクターの移動。コマンドの選択。ルーペの移動。

●Aボタン
コマンドの決定。メッセージの切り替え。スロットマシーンの停止など。

●Bボタン
コマンドや選択、ルーペ表示などのキャンセル。

●Xボタン
コマンドの内容を切り替える。

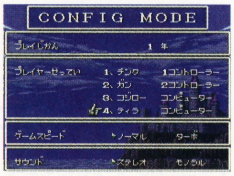
●Yボタン
マップを調べるためのルーペを表示させる。

●L・Rボタン
押し続けるとコマンドの内容を切り替える(ボタンを離すと元に戻ります)。キャラクターやルーペの高速移動。

画面の見方

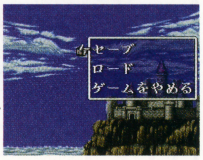
コンフィグ画面

マップ上でセレクトボタンを押すと、コンフィグ画面が表示されます。ここでは、プレイ期間の変更、コントローラの振り分け変更、ゲームスピードの切り替え、サウンドの切り替えができます。



セーブ&ロード画面

マップ上でスタートボタンを押すと、セーブ&ロード画面が表示されます。ファイルを選んでAボタンを押し、確認メッセージで「はい」を選択すると、それまでのゲームが保存されます。「ゲームをやめる」を選択すると、成績発表とかんたんなエンディングが表示されます。

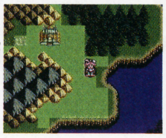


ゲームの流れ

このゲームでは、プレイヤーは勇者となって、魔物と戦い占領された街や洞窟を解放します。戦いに勝つとNVP(Name Value Point、名声値)がアップし、期間内に最も多くNVPを集めたキャラクターの勝利です。

[移動のしかた]

1人ずつ交代でサイコロを振って、出た目の分だけ自由に移動します。Yボタンで周囲を調べるルーペが出現するので、目的地を確認して移動します。平地や道などで移動を終えると、旅の道具やモンスターの出現など、さまざまなイベントが発生します。町や宿屋、洞窟などの上で移動を終えると、中に入ることができます。

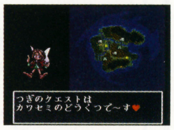


[仲間を加える]

宿屋で「なかまをいれる」を選択することで、仲間をパーティに加えることができます。仲間は最大2人までパーティに加えられます。3人目を仲間にしたい場合には、パーティ内の仲間を解雇しなければなりません。なお、仲間とはマップ上で偶然出会ったり、オーブで他の勇者の仲間を引き抜いたりもできます。

[クエスト]

洞窟やピラミッドなどには、旗の立っているものがあります。中にはマップ上で偶然出会うモンスターよりはるかに手強い敵がいます。倒すと秘宝や経験値がたくさんもらえます。なお、旗の立っていない洞窟やピラミッドには入れません。



[戦闘]

マップでの移動の後や旗の立っている洞窟などでモンスターに遭遇すると、戦闘画面になります。どちらかが勝利するか逃げ出すと、戦闘は終了します。戦いに勝つと、経験値、お金、NVPが得られます。

[はたしあい]

ゲーム開始から6カ月が過ぎると、NVP1位の人に果たし合いを申し込めるようになります。果たし合いを申し込むには、マップ画面で1位のキャラクターに自分のキャラクターを重ねる必要があります。

この果たし合いでも、SOS(戦闘画面のコマンド)で、他の勇者に助けを借りることができます。1人対3人や、2人対2人の戦いも可能です。

[戦闘に負けると]

戦闘でパーティのメンバー全員のHPがゼロになると、アイテムを1つとNVPを失い、最後に泊まった宿屋に移動させられます。HPとMPは1になっているので、次の順番になったらまず宿屋で回復させなければなりません。

リーダー派
「SOS」コマンドをしょっちゅう使うのは構わないけど、強制的に「はい」って言わせるなよな～。

P120へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：ヒューマン株式会社 TEL0422-70-7000 ©HUMAN 1994

Mr.メモリの

ただいま勇者募集中おかわり お楽しみガイド

オーブを使って土壇場の逆転劇！

ファンタジーRPGなのにボードゲーム!?　そう、このゲームは、サイコロの出目だけ移動できるという、ちょっと変わったパーティー向けRPGなんだ。……とはいっても、戦闘システムや魔法・道具といった基本的な部分は、RPGとしてキッチリ押さえられている。そして、さらにオーブという秘密兵器まで用意されているのだ。

たくさん種類のあるオーブの中には、一撃で敵を全滅させたり、他の勇者の仲間を引き抜いたりと、強力なパワーを秘めている。でも、このオーブ最大のポイントは、簡単に手に入るけど、売れない、捨てられないというところ。買うときにはルーレットだから、いらないものばかり押しつけられたりもする。使うとターンを消費するから、いざというときにしか使えないし……。凶悪な敵と戦おうってときに、持っているオーブは他の勇者の邪魔をするものばかり。なかなかママならないものなのだ。でも、その強力さは、土壇場で使うことでプレイの勝敗が分かれるほどなんだ。

オーブをうまく使いこなしてライバルたちに勝利しよう!

プレイの決め手

強くなったら街を解放！

街を占領しているモンスターは、洞窟や道ばたで出会う敵とは、比べものにならないほどの強さです。充分強くなってから戦いを挑みましょう。「地図」コマンドで占領している敵のレベルと数がチェックできるので、できるだけ弱そうな敵がいる街をめざして移動しましょう。なお、街を解放すると、お金をNVPに変換してくれるサービスが得られます。変換してくれるNVPは、最大500までです。

敵から街を解放して名声値(NVP)を上げよう!

マップ上と戦闘時のコマンド

マップ上では、8つのコマンドが選択できます。十字ボタンでコマンドを選択してAボタンで決定します。Xボタンを押すか、L・Rボタンを押し続けると、サブコマンドが表示されます。

メインコマンド

魔法 / 移動 攻撃 / オーブ / 道具

●**移動**

サイコロを振ると、出目＋基本移動値の範囲が表示されます。範囲内の好きな場所に移動してAボタンを押すと、移動を終了して次のキャラクターの番に移ります。マップ上でのみ使用可能です。

●**攻撃**

装備している武器で攻撃します。戦闘時のみ使用できます。

●**魔法**

魔法を唱えます。唱えるキャラクターを選んでAボタンを押し、魔法を選択します。使えるのは、魔法が使える職業のキャラクターだけです。魔法を使用し終えると、次のキャラクターの番になります。戦闘時には、オーブの持つパワーを解き放ち、全体攻撃やHP回復などを行います。オーブはオーブ屋で買える他、道で拾えることもあります。

●**オーブ**

持っているオーブを使います。使うキャラクターとオーブを選んでAボタンを押します。なお、勇者はすべてのオーブを使用できますが、仲間のキャラクターは職業によって使用できるオーブに制限があります。オーブを使用し終えると、次のキャラクターの番になります。

●**道具**

武器や鎧を装備したり、薬や巻物を使用します。魔法を使用し終えると、次のキャラクターの番になります。

移動時のサブコマンド

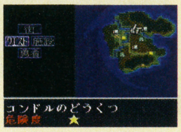
地図 / 休養 状態 / PASS

●**休養**

HPとMPが最大値の半分回復します。休養を選ぶと移動はできません。

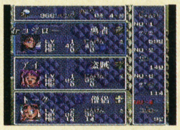
●**地図**

マップ画面を表示します。マップ画面では、モンスターのいる洞窟(クエスト)や宿屋、街、他の冒険者の位置などが確認できます。十字ボタンで知りたい項目を選び、Aボタンを押すと場所が表示されます。続けてAボタンを押すと、場所のマーカーが切り替わります。地図を見てもターンには数えませんので、見た後に移動や魔法などのコマンドを使用できます。



●**状態**

勇者や仲間の強さ、持ち物、使える魔法などを表示します。このコマンドはターンには数えません。



●**PASS**

なにもせず、そのまま移動もしたくない場合に使用します。

移動時のサブコマンド

逃げる / 防御 オート / SOS

●**逃げる**

戦闘から逃げ出します。逃げ切れないこともあり、またNVPが減少します。

●**防御**

防御に専念します。

●**オート**

いま持っている武器でひたすら戦います。弱い敵を相手にするときには便利です。

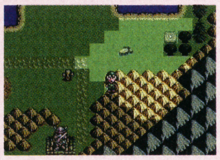
●**SOS**

他の勇者に助けを求めます。まず、助けを求めたい勇者を選んでAボタンを押します。助けを求められた勇者は、助けに行くか行かないかを選択します。勇者が「はい」を選択すると、求めた側はパーティのどこに配置するかを選択します。なお、戦闘で勝利した場合、得られるNVPやお金の半分は、助けに来た勇者に支払われます。

ワープを使って先回り!?

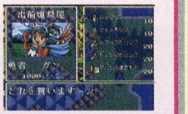
マップ中に点在するワープゾーンに入ると、他のワープゾーンにワープします。どのワープゾーンに着くかはランダムですが、失敗しても次の順番で再チャレンジできます。「他の勇者が目的地のすぐ近くにいるのに、自分はまだまだ遠い」といったときなどには、運試し半分の気持ちで使うと、先回りできることもあります。

堅実にプレイするか…？　それともワープを使って一発逆転を狙うか…？



旅のお店でお買いもの

武器や防具からオーブに至るアイテムは、偶然出会える流しのお店で買えます。マップに点在するショップへは、「近くに来たついで」に寄る程度で充分です。



タワードリーム

アスキー ●商品番号 118028●書き換え価格：1000円

サイコロを振ってコマを進めながらランドマークを獲得し、会社を設立して自分のビルを高くしていくボードゲーム。途中様々なイベントも起こり、個性あふれるキャラクターがゲームを盛り上げてくれる。

Fブロック4 FFFFFFFF
Bブロック4 BBBB

ゲームの説明

タイトル画面でスタートボタンを押すと、モード選択画面が表示されます。4人までの同時プレイで楽しむ「フリー」、1人プレイ専用の「キャンペーン」、勝率などのデータが保存されない「れんしゅう」の3モードがあります。初めてのプレイなら「れんしゅう」を選びましょう。

[ゲームの目的]

このゲームは、サイコロを使った多人数プレイが可能なボードゲームです。ゲームの基本的な進め方は、まず舞台となる土地（ボードの内側の土地）に次々とランドマーク（以下マーカー）を建設していくことから始まります。建設したマーカーは会社やビルを建てることで地価をグングン上げることができ、他のプレイヤーから高い通行税を取り立てることができるようになります。また、会社の吸収合併などもお金を増やすチャンスです。ゲームはボードの中の土地の75％にマーカーが建った段階で終了し、所持金と資産、生き残った会社から得られるボーナスを集計し、順位を決定します。

ゲームスタートまでの流れ

[プレイ人数の選択]

モード選択画面で「フリー」または「れんしゅう」を選んでAボタンを押すと、プレイ人数の選択になります。プレイ人数を最大4人まで選んで下さい。

[名前の選択]

初めてプレイする場合や、登録名簿を変更するには、名前を登録します。名簿の「☆☆☆☆」にカーソルを合わせてAボタンを押し、名前入力画面にします。名簿がいっぱいの時には、「いれかえ」でデータを削除して下さい。なお、多人数でプレイする場合、名前を選択するときに使ったコントローラが自分の使うコントローラになります。

[名前入力画面]

名前は最大4文字まで入力できます。十字ボタンで文字を選びAボタンで入力、Bボタンでキャンセルです。LボタンとRボタンでカーソルを左右に移動できます。入力し終えたら「おわり」を選択します。なお、「オート」にカーソルを合わせてAボタンを押すことで、あらかじめ用意されている名前から選択することができます。

[自分のコマの選択]

人数分の名前を選択したら、プレイヤーの分身となるキャラクターを8人の中から選択します。

[対戦相手の選択]

プレイ人数が4人に満たない場合、コンピュータが他のキャラクターを受け持ちます。「キャンペーン」以外のモードでは、コンピュータが受け持つキャラクターを選択できます。それぞれのキャラクターには、強さや性格などが設定されています。

[マップの選択]

遊びたいマップを選択します。十字ボタンの上下でマップを選び、Aボタンで決定します。「キャンペーン」モードでは、マップの選択はできません。

[プレイの順番を決定]

最後に全員が同時にサイコロを振って、プレイの順番を決めます。スタート情報が表示されたらAボタンを押し、サイコロを振ります。出目の大きい順にプレイします。

プレイの流れ

●画面の見方
①アイコン
②ビルマーク
③フロア
④ランドマーク（マーカー）
⑤プレイヤーの所持金順位
⑥プレイヤーキャラクター
⑦残りマーカー
⑧チャチャメッセージエリア

●サイコロを振る
サイコロを振り、出た目の分だけ時計回りに移動します。ビルを建てていれば、移動する前に売却することもできます。

●ランドマーク（以下マーカー）建設
イベントスポット以外の土地に止まった場合、そこにマーカーを建設することができます。その場所からタテまたはヨコ一直線上（以下ライン）の好きな空き地に建設可能です。その後は会社を建てるなどして地価を上げましょう。そうすることでそのマーカーのライン上に止まったプレイヤーから高い通行税（以下ラインフィー）を取ることができます。

●会社の設立
所有のマーカーに新たなマーカーを隣接させると会社を建てることができます。ただし、自分が新たにマーカーをつくる際に他のプレイヤーの会社と隣接する場合は、連結先と同じ会社をつくらなくてはいけません。会社は全部で9種類あり、設立時のアイコン表示で左に表示されている会社ほどビルの建築費は高くなりますが、その分価値もあります。一番最初に会社を設立したマーカーには会社のシンボルマークであり、1フロア分の価値を持つ「ビルマーク」が表示されます。

●ビルの建設
会社を設立するとビルを建設できます。ビルは1度に最大3フロアまで建設でき、1つの所有地につき最大20フロアの高さになるまで増築できます。なお、13フロア以上のビルは「タワー」、20階建てになると「グランドタワー」となります。タワーになるとラインフィーは1.3倍に、グランドタワーでは2倍になります。また、会社の所有地に隣接してマーカーを建設したり他の会社を吸収することで、所有地やビルのフロア、ビルマークの価値を上げることができます。

●会社の合体
会社同士が連結する場所にマーカーを建設すると、会社を合体させることができます。合体するとレベルの低い会社はマップから消滅し、レベルの高い会社に吸収されます。消滅した会社のビルは、その時のフロア価格で現金化されてビルの所有者に払い戻され、マーカーは合併先の会社の管理となります。

レベルの低い方の会社にいちばん多くの資産（マーカー数＋ビルのフロア数＋ビルマーク）を持っていた人には、多額のトップボーナスが支払われます。また、2番目に多く持っていた人にはサブボーナス（トップの半額）が支払われます。ボーナスの額は、吸収される会社のレベルに左右されます。このボーナスの支払いが、戦況を大きく左右します。

なお、同じレベルの会社が合体する場合には、ビルの総フロア数が少ない方が吸収されます。ビルのフロア数も同じ場合には、合体を仕掛けた（マーカーを置いた）プレイヤーが、どちらの会社を吸収するかを選択できます。

●資産の売却
手持ち資金が少ない時は、ビルを定価の75％の価格で売却できます（最大3フロアまで）。その時はサイコロを振る前にXボタンの「売却」コマンドを実行して下さい。

また、ラインフィーの支払いやイベント等で手持ち資金がマイナスになった場合には、資産を定価の25％で売却しなければなりません。まずビルのフロアを売却し、それでも足りない場合にはマーカーを売却します。すべてのマーカーを売却しても現金がマイナスなら、そのプレイヤーは破産となり、その時点でゲーム終了となります。

売却されたマーカーは銀行が管理することになりますが、そのライン上に止まった時はもちろんそのマーカーを所有することができます。

ナルシスト派

美しき者は常に勝者たるべし！　対戦ゲームでは負けたことがないぜ！（それは負けそうな時はリセットボタンを押すからでしょ！）

P200へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社アスキー　TEL 03-5433-7150　©1996アスキー／折尾一則／メディアボート／クレアテック／シー・ラボ／桜玉吉／斎藤ノブ

Mr.メモリの タワードリーム お楽しみガイド

単純だからこそ奥が深く、じっくり遊び込める

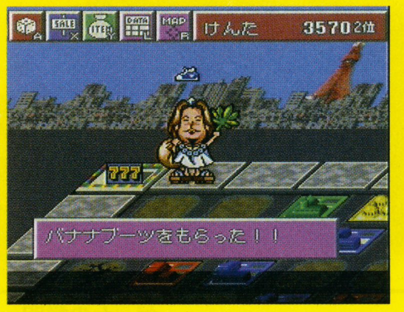
「単純だけど奥が深い」というのがアスキーのゲームに共通した特徴だが、もちろんこの『タワードリーム』も、そんなアスキーらしさがぎっしり詰まっており、実にやりごたえのあるゲームに仕上がっている。

何と言ってもシンプルなのがよい。プレイする上で考えることは、どこに土地を買うか、そしてどこにビルを建てるかということだけ。それだから全然プレイしたことのない人でも、とりあえず参加することができちゃうのだが、この基本とも言えることが最終的にはゲームの勝敗を左右する重要なポイントでもあったりする。

それは自分の会社につなげてレベルを上げるか、他人の土地につないで会社を設立するか、はたまた周囲が空き地の場所で、独占会社のチャンスを待つなどなど…たった1つの行動に無限の広がりと可能性が込められているからだ。

とは言ってもサイコロの出目が勝負を決めることもあり、まったくの初心者が偶然勝利をつかむってこともあるのだから分からない。

まぁ、いろいろな勝ち方があるというのも楽しい要素なんだけれどね。



運だけでも、腕前だけでも勝てないのだからはがゆいよね

プレイの決め手

イベントの効果を覚えよう

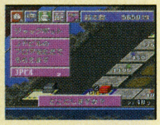
道路上にある特殊なマス目に止まった時には、イベントが発生します。このとき、ラインフィーを支払う必要はありませんが、マーカーやビルを建設することもできません。ただし、イベントの効果で移動した場合には、移動先でマーカーなどを建設できます。

スタート
スタート地点です。通過するたびに給料がもらえます。

ピンチ
ピンチカードを1枚引いて、その指示に従います。4つの山からカードを引きますが、それぞれに特徴があります。得するカードもありますが、手痛い損失を被ることもあります。

「イカ」一発逆転を狙うにはおすすめしますが、損するカードもあります。
「タコ」ほとんどお金関係です。
「カニ」比較的安全なカードです。
「ワニ」移動のカードがメインです。

ジャックポット
プレイヤーが通過するごとに、ボーナスフロアが1つずつ貯まっていきます。誰かがこのマスに止まると、貯まったフロアを好きな場所に建てることができます。



スロット
スロットマシーンを1回だけ回せます。左から連続して揃うと、絵柄によって様々な特典があります。

「家」…揃った数に応じて、ビルのフロアをもらえます。ジャックポットと同じように、好きな場所に建てられます。
「$」…お金がもらえます。
「バナナ」…バナナが道路に落ちてきます。誰かがバナナのある場所に止まると、強制的に1マス進まされます。
「7」…4つ揃うと、なんとグランドタワーをプレゼント!
「飛行機」…WELCOMEの場所にワープします。

ホリデー
ここに止まったプレイヤーは、次の順番がくるまでラインフィーがもらえません。ただし、1回休みと言うわけではありません。

ラッキー
次の順番まで、他のプレイヤーがもらうラインフィーの半額を銀行からもらえます。

ワープ
マップ上の特定の地点にワープします。

WELCOME
ワープなどの到達地点です。ここに止まったり通過することで、給料の半分の額を銀行からもらえます。

ポイント
プレイヤーはこのマスが示す方向に進みます。誰かが通過するとポイントは切り替わります。

チャンスさま
道路上を歩き回っています。同じマスに止まるとアイテムがもらえます。ただしもらえるアイテムは、よいものばかりではありません。

タクシーさん
キャラクターがタクシーさんに乗車します。次の順番ではサイコロの出目の倍の数を移動できます。キャラクターの相乗りもあります。

コントローラの操作

●**十字ボタン**
カーソル、プレイヤーの移動に使用
●**Aボタン**
コマンド等の実行などに使用
●**Bボタン**
コマンド等のキャンセルに使用
●**Xボタン**
資産を売却する時に使います。サイコロを振る前に実行して下さい
●**Yボタン**
アイテムを表示する時に使用
●**Lボタン**
各種データを見ることができます
●**Rボタン**
マップの全体画面を表示
●**スタートボタン**
ゲームを一時中断する時に使用

勝つための秘訣

[会社の特徴をつかもう]

フロアの価格が高い会社を所有しているとビルを建てるのは大変ですが、戻ってくる額も大きくなります。逆に安い会社は簡単に建てることができるだけに、戻ってくる額も少ないです。資金の乏しい序盤戦は、安い会社(設立時のアイコンの右のほう)を建設して、資金に余裕ができてきたらフロアの高い会社を建てるようにしましょう。状況に合わせて会社を建てるのが勝利の秘訣の1つです。

[ラインは貴重な収入源]

自分のマーカーだけでできた独占会社を設立し、誰かが参入してくる前に他の会社に吸収させれば、通常はトップとサブに分配されるボーナスを独占することができます。サイコロの出目に左右される作戦ですが、序盤のうちにこれで資金を稼いでおけば、出費がかさむ後半戦の展開がだいぶ楽になります。

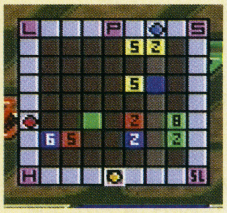
[ラインフィーを稼ごう]

ラインフィーの収入が資金を充実させる要です。序盤では50～300G程度の収入しか得ることができないものの、タワーやグランドタワーが立ち並ぶ終盤になると一回につき1000Gを超える収入を得ることができます。

[効率よくマーカーを建設しよう]

ラインフィーの対象となる道路は、同じライン上にタテヨコ4方向分あります。イベントのマスではもらえないため、これらのマスを避けてマーカーを建設した方がお得です。4つの道路ですべてトップになれるよう、効率よくマーカーやビルを建設しましょう。

なお、自分のマーカーだけでつくった独占会社を設立し、誰かが参入してくる前に他の会社に吸収させれば、通常はトップとサブに分配されるボーナスを独占することができます。機を見て上手に他のプレイヤーに吸収されましょう。



全体マップ

決戦！ドカポン王国Ⅳ ～伝説の勇者たち～

アスミック ●商品番号 143618●書き換え価格：1000円

1～4人対戦可能！これが新感覚RPG風ボードゲームの元祖だ！目的は、期限までに他の勇者より1Gでも多く資産を稼ぐこと。プレイヤー同士の足の引っぱりあいが熱い熱い！やりすぎて友達なくすかも!?

Fブロック2
Bブロック4

ゲームの説明

このゲームは1～4人用です。1P、3Pはコントローラ1を、2P、4Pはコントローラ2を使用して下さい。1P、3Pが対戦する場合はターン中のプレイヤーが最初にコントローラ1を使用して下さい。2P、4Pの場合は、ターン中のプレイヤーが最初にコントローラ2を使用して下さい。マルチプレイヤー5を使用する場合は、スーパーファミコンのコネクタ2に接続して下さい。

[ゲームスタート]

最初にタイトル画面が映し出されます。この時にスタートボタンを押すと、設定画面に移行します。ボタンを押さないでそのままにしておくとデモ画面がスタートします。

[設定画面]

ゲームを始める前にいくつかの設定を決めます。設定にはゲームの途中で変更できるものとできないものがあります。

[謁見の間]

謁見の間ではプレイヤーが操作する勇者の名前やステータスを決定します。勇者は4人のキャラの中から選択します。

[終わり方]

設定画面で「記録する」を選ぶと、電源をOFFにするだけでオートセーブが行われます。セーブは最初のプレイヤーが行動する直前のブラック画面で行いますので、その時には電源をOFFにしたりリセットボタンを押さないで下さい。

[ゲームの内容と目的]

『決戦！ ドカポン王国Ⅳ』は、1人ずつ交代でルーレットを回してコマを進める、いわゆるスゴロクゲームです。各プレイヤーは、ルーレットの出た目と同じ数だけコマを進めます。勇者であるあなたは、止まったマスでライバルを倒したり、村を解放するなどの行動をとり、「しさん」を増やすことになります。そしてゲーム終了時点でもっとも多く「しさん」を持っている勇者が勝者となり、お姫様と結婚して王位を継ぐことができます。「しさん」は勇者が稼いだ「お金」と統治する「村の価値」との合計額により決定されます。「お金」を稼ぐためには、モンスターを倒したりアイテムを売ったりしなくてはなりません。なお、「村の価値」とはその村に設定されている評価額を指します。

[ターン]

「ターン」とは交代で回ってきた自分の順番のことを指します。自分のターン以外、勇者を動かすことはできません。

ゲームの流れ

[他の勇者のターン]
▼
[自分のターン]
▼
情報収集（調べる・データコマンド）
▼
移動（移動コマンド・移動アイテム）
魔法・アイテムを使用
▼
戦闘・イベント・店・教会
▼
[他の勇者のターン]

[村について]

●村の解放

モンスターが支配している村にはガイコツが表示されています。そこに止まってモンスターを倒すと、その村は解放されます。そして、解放された村は、モンスターを倒した勇者の持ち村になります。持ち村には統治している勇者の色の旗が立ちます。その時点で村の価値が「しさん」として加算されることになります。

ビッグモンスターが支配する村には怪物が表示されます。ビッグモンスターを倒すと、王様や他の勇者達から褒美やお祝いの品をたくさんもらえます。

●解放した村

解放した持ち村に止まると、その村の収入を集金できます。他の勇者が統治する村に止まった場合は、その村を襲うことができます。襲撃が成功するとお金を奪えます。失敗すると「お尋ね者」となり、賞金がかけられてしまいます。

なお、持ち村に特定額のお金を寄付すると、村がレベルアップして収入と防御力（村の襲撃の成否を左右する数値。高いと襲撃を防ぐ確率UP）が上がります。

画面の見方

フィールド画面

①プレイヤーの名前を表示しています。
②プレイヤーのレベルを表示しています。
③プレイヤーの攻撃力と防御力を示します。
④プレイヤーが持っている持ち金を示します。
⑤現在のHP／最大HPを示しています。
⑥ゲームの残り週数と現在の曜日を示します。
⑦フィールド画面コマンドのウインドウです。

主な状態マーク

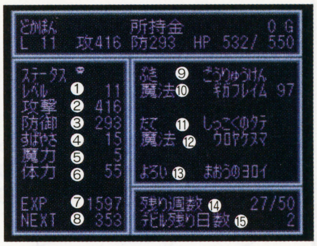
虚弱体質。移動するときに1マスずつしか進めなくなる。

臆病。他の勇者やモンスターがいるマスに止まれなくなる。

毒。1回移動するたびにレベルと同じ値だけHPが減少する。

お尋ね者。城や店、教会、統治されている村に止まれなくなる。

ステータス画面



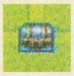
①プレイヤーのレベルを表示しています。
②プレイヤーの攻撃力を表示しています。
③プレイヤーの防御力を表示しています。
④攻撃の成功率と攻撃回避率の高さを示しています。
⑤プレイヤーの魔法の攻撃力を示しています。
⑥プレイヤーの体力(HP)を表示しています。
⑦これまでに稼いだ経験値を表示します。
⑧レベルアップに必要な経験値を示します。
⑨現在装備している武器を表示しています。
⑩武器にかけられている魔法を表示します。
⑪現在装備している盾を表示しています。
⑫盾にかけられている魔法を表示しています。
⑬現在装備している鎧を表示しています。
⑭ゲームスタートから経過した週数／ゲームが終了する週数を示しています。
⑮デビルマンに変身したとき、あと何日の間変身していられるかを表示します。

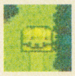
マップ上のマスの種類

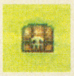
●ドカポン城
冒険の出発地点。戻るとステータスと体力を回復してくれます。

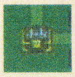
●通常マス
モンスターが出現するマス。イベントが起こることもあります。

●教会
ステータスを回復できます。死んだ時安置される場所でもあります。

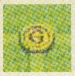

●アオ宝箱
アイテムが手に入ります。アイテムの種類はランダムに決定。

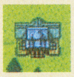

●キイロ宝箱
魔法が手に入ります。魔法の種類はランダムに決定されます。

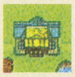

●アカ宝箱
超お得なものか大悲惨なもののどちらかが出る。一発逆転の宝箱。

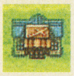

●カギのかかった宝箱
特殊な宝箱。「魔法のカギ」というアイテムがないと開けられない。

●村
勇者が統治すると、その勇者の色の旗が立ちます。モンスターが支配している場合はガイコツが、ビッグモンスターが支配している場合は怪物が表示されます。


●集金所
持村の収入を村に行かなくても集められる。ただし1つの村のみ。

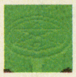

●アイテム屋
旅をするために必要な、いろいろなアイテムを購入できます。


●魔法屋
魔法を購入できます。魔法は武器や防具にかけることもできます。


●武器防具屋
戦いで抜群の威力を発揮する武器や防具を購入することができます。

●コロシアム
ここでは武術会が開かれます。大金持ちギーガーの持ち物です。

●入口
森や海底などへ行ける入口。止まると別のマップに移動します。


●魔法陣
最下位の勇者がここに止まると、「デビルマン」に変身します。

オヤジ派

老け顔で、おまけにそのまんまのニックネームを付けられるオヤジ！
そんなキミは、このゲームで若さを取り戻さないと…。

P208へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社アスミック TEL 03-3235-5992 ©1994 ASMIK

Mr.メモリの 決戦！ドカポン王国IV～伝説の勇者たち～ お楽しみガイド

デビルマンに変身して一発逆転！

このゲームには、最下位の勇者にだけ許された禁断の究極技が用意されている。それが「デビルマン」への変身なのだ。デビルマンに変身すると、なんとステータスが5倍、移動力が3倍になる。また、モンスターが支配している村で体力を回復したり、他の勇者が統治している村にモンスターを出現させたりすることができるようになるのだ。一発逆転が狙えるこの「デビルマンシステム」により、ダントツの最下位になっても悲観することなく、楽しんでゲームを進めることができるぞ！

デビルマンになる方法は、マップ上にある「魔法陣」のマスに止まって「サタン」に心を売るだけでOK。ちなみに変身していられる期間は、それまでに経過した週数分のターンだ（ゲーム開始から10週たっていれば10ターンということです）。

なお、デビルマンに変身すると、所持している村とアイテム、魔法をすべて失ってしまうので注意してほしい。デビルマンへの変身は、なにもかも失ったドン底の状態の時にのみ行うようにするのだ。

「デビルマン」は一発逆転が狙える魅力的なシステムだ

プレイの決め手

フィールド画面と戦闘画面のコマンド

コントローラの操作

●スタートボタン
ゲームスタートに使用。デモ画面中に押すとスタート画面へ移行。

●セレクトボタン
名前入力の時ひらがな、カタカナ切り換えに使用。また、ゲーム中、コンピュータに担当させていた「勇者」をプレイヤーに交代する。

●十字ボタン
カーソルの移動や画面のスクロールに使用します。

●Aボタン
ルーレットを止めたり、コマンドや選択の決定に使用します。戦闘を行っている時は「攻撃」「防御」を決定します。

●Bボタン
コマンドのキャンセルに使用。戦闘時は「ため」「こうさん」に使用。

●Xボタン
「おまかせ」のコマンドを使用した時は「調べる」を実行することができます。戦闘時は「攻撃魔法」または「防御魔法」を決定します。

●Yボタン
押しっぱなしにするとカーソル移動が速くなります。戦闘時は「ひっさつ」「カウンター」を決定。

●L・Rボタン
フィールド画面で「調べる」選択時に押すと、ビッグモンスター、勇者の順にカーソルが移動します。

フィールド画面のコマンド

移動（ターンは終了します）

このコマンドを選択するとルーレットが回り始めます。そしてAボタンを押すと回転が止まります。Bボタンを押せばキャンセルされます。移動中にAボタンを押すとウインドウが開き「調べる」「おまかせ」「データ」「マップ」のコマンドが使用できます。「おまかせ」を選択して行きたいマスにカーソルを合わせAボタンを押すと、そのマスまで移動できるかできないかを教えてくれます。移動可能であれば、オートでコマを進めることができます。

調べる（ターンは終了しません）

各マスの詳しい状況を知ることができるコマンドです。コマンド選択後、カーソルを調べたいマスに合わせてAボタンを押して下さい。そうすれば各マスの説明を見ることができます。モンスターのいる村では、そのモンスターのステータスが表示されます。もう一度Aボタンを押すと村の情報が表示されます。

魔法（ターンは終了します）

魔法を使用することができます。まず最初に、Aボタンで使いたい魔法を選択して下さい。次に魔法をかけたい勇者やモンスターにカーソルを合わせてAボタンを押して下さい。

アイテム（ターンは終了します）

持っているアイテムを使うことができます。まず使用したいアイテムをAボタンで選択して下さい。次に使いたい場所やキャラにカーソルを合わせてAボタンを押して下さい。

データ（ターンは終了しません）

このコマンドを選択すると、以下の項目のデータを知ることができます。

●強さ
勇者のステータス画面が開かれます。各ステータスの数値、装備している武器、防具、魔法、ゲームの残り週数などが表示されます。

●持村
勇者が統治している村の価値、収入、レベル、レベルアップに必要な金額が表示されます。

●全村
すべての村の価値や収入が表示されます。

●順位
その時点の順位と「しさん」が表示されます。

その他（ターンは終了しません）

●週数
ゲームの残り週数を変更できます。

●セリフ
セリフのスピードを調節できます。

●動き
勇者の移動スピードを調節できます。

●こうたい
ゲームの途中で勇者の操作をCPU、プレイヤーのどちらかにチェンジできます。

マップ（ターンは終了しません）

ドカポン王国の全体マップを表示します。

戦闘画面のコマンド

先行（攻撃側）

●攻撃
素手や武器による通常攻撃を行います。

●ため
攻撃を1回休んで力を溜めます。力を溜めると、次のターンで攻撃力が倍になります。

●ひっさつ
必殺技を繰り出して、対戦相手に「攻撃」をはるかに上回るダメージを与えます。

●攻撃魔法
武器にかけてある攻撃魔法を使用。

後攻（防御側）

●防御
身を固めて相手の攻撃に耐えます。防御力が高いとダメージを軽減できます。

●こうさん
戦いを放棄してその場から逃げ出します。ダメージはまったく受けませんが、持ち物を相手に取られます。また、1回休みになります。

●カウンター
「ひっさつ」で攻撃してきた相手にカウンターで大ダメージを与えます。ただし「ひっさつ」以外にはまったくの無防備です。他の攻撃に対しては大ダメージを受けてしまいます。

●防御魔法
このコマンドを選択すると、盾にかけてある防御魔法を使用します。これは対戦相手の魔法攻撃を完全に防ぎます。ただし、他の攻撃を受けると大ダメージを喰らってしまいます。

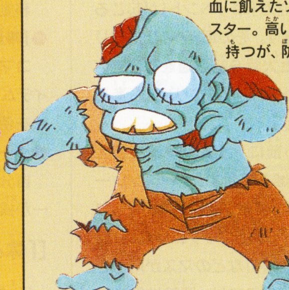
戦闘の流れ

止まったマスに複数敵がいる場合は、まず戦う相手を選択します。その後、Aボタンで先攻、後攻を決めます。先攻は攻撃を行い後攻は防御を行います。先攻の攻撃で決着がつかなかった場合は、攻守が交代します。そして攻撃、防御を1回ずつ行うと、決着がつかなくても戦闘が終了します。戦闘はマスにいる勇者にターンが回ってくると再開されます。戦いに勝つと、経験値が加算されます。また、様々な特典が得られます。

キャラクター名鑑

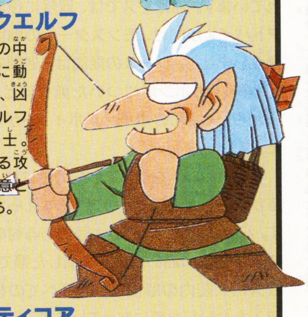
ガスト

血に飢えたゾンビモンスター。高い攻撃力を持つが、防御力とスピードは劣っている。



ダークエルフ

深い森の中を自由に動き回る、凶悪なエルフ族の戦士。弓による攻撃を得意としている。



マンティコア

様々な生物が合体したモンスター。鋭いツメで攻撃しながら毒を吹きかけてくる。

ドカポン3·2·1 ～嵐を呼ぶ友情～

アスミック｜●商品番号 123064●書き換え価格：1000円

1～4人対戦可能！"友情破壊"RPG風ボードゲームの第2弾！今回も4人の勇者はお金と名誉に目がくらみ、協力どころか大魔王を巻き込んでの大乱戦！こうなったら"金"こそ勇者の条件。金持ちこそ正義！

Fブロック3
Bブロック4

ゲームの説明

デモ画面でスタートボタンを押すとタイトル画面に移行します。タイトル画面でもう一度スタートボタンを押すと、モード選択画面に切り替わります。

[モード選択]

このゲームには、全部で4つのモードが用意されています。その中から好みのモードを選択してプレイして下さい。

●シナリオモード

このモードでは、ドカポン王国の各大陸で発生するイベントを次々とクリアしていくことになります。そして、最終的に資産がもっとも多いプレイヤーが勝者となります。

シナリオモードは、全部で7つの章に分かれています。各章でビッグモンスターを数体倒すと、大きな「章イベント」が起こるようになっています。その章イベントをクリアすると、大陸と大陸を結ぶ道を塞いでいるゲートキーパーがいなくなり、先へ進めるようになります。

第1章に入る前に、冒険の準備を整えながらドカポン城を目指す「オープンレース」が行われます。オープンレースのマップには、各章のフィールドマップにはない「魔法宝箱」や「ブキ宝箱」などのマスが用意されています。通常マスでは、冒険に役立つアドバイスが聞け、モンスターとの戦闘が発生しません。レースの期間は2週間ですが、早くドカポン城についた勇者ほど、王様からたくさんのボーナスポイントがもらえます。

各章イベントをクリアした勇者には、王様から各大陸にある「小城」を与えられます。小城の価値は、その大陸にある村の中で一番価値の高いものを2倍した額です。収入は大陸内の解放されたすべての村の収入を合計した額になっています。

●ノーマルモード

設定した週数で、誰が一番資産を稼ぐかを競うモードです。週数は1～9999まで自由に設定でき、途中変更も可能です。

●バトルロイヤル

レースの目的を早く達成したプレイヤーが勝者となります。プレイヤーの資産は勝敗に関係しません。勇者のレベルが高くなるほど目的が難しくなります。

●ドカポンチェック

ドカポン王国に関するクイズに答えることにより、あなたがどれだけこのゲームのことを知っているのかを判定します。

[ゲームの進め方]

このゲームはスゴロクタイプのボードゲームです。1人ずつ順番にルーレットを回して、出た目の数だけ勇者を進めます。

[ターン]

「ターン」とは、交代で回ってきた自分の順番のことです。自分のターン以外、勇者を動かすことができません。

●情報収集

「調べる」「データ」などのコマンドを使用して、ビッグモンスターの位置や他の勇者の状況をチェックします。

●アイテム使用

移動する前にアイテムを使用できます。

●「移動」か「魔法」

コマンドでルーレットを回すか機動系アイテムを使用して勇者を移動させます。魔法を使うとそれでターンが終了します。

●ターンの終了

自分のターンが終わると、他のプレイヤーが操る勇者のターンが始まります。

[「休み」になる場合]

「休み」になると、自分のターンでもゲームに参加できなくなります。

●安置

HPが0になると、ドカポン城か最後に立ち寄った教会に安置されます。復活するまで数ターン休みになります。

●すいみん

「ネムネム」の魔法をかけられると、勇者は眠ってしまいます。一度眠ってしまうと、目覚めるまで休みになります。

[村の解放]

ゲーム開始時は、すべての村がモンスターに支配されています。モンスターを倒し村を解放すると、そこは勇者の統治する村となり、勇者の色の旗が立ちます。

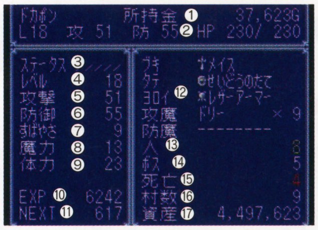
●村の収入と価値

「収入」とは、その村から毎週手に入る金額のことです。「価値」とは村の資産価値のことで、勇者の資産に加算されます。

マイペース派
↓
他のプレイヤーとの戦闘に負け、大事な武器を奪われた。なのに弱すぎるからと、その場で捨てられた…。そんなキミっていったい!?
↓
P124へワープ

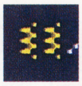
画面の見方

ステータス画面



①プレイヤーの持っているお金を示します。
②現在のHP／最大HPを示しています。
③ステータスに異常が発生すると表示。
④プレイヤーのレベルを示しています。
⑤武器や素手による攻撃力を示しています。
⑥プレイヤーの防御力を示しています。
⑦攻撃成功率と攻撃回避率の高さを示します。
⑧魔法による攻撃力を示しています。
⑨1ポイントにつきHPが10上がります。
⑩現在までに稼いだ経験値を示しています。
⑪レベルアップに必要な経験値を示します。
⑫装備している武具や魔法を表示しています。
⑬これまでに倒した勇者の数を示しています。
⑭倒したビッグモンスターの数を示します。
⑮HPが0になり倒れた回数を示しています。
⑯現在統治している村の数を示しています。
⑰プレイヤーの総資産額を示しています。

ステータス異常マーク



まひ

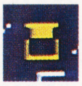
移動できなくなります。しかし、アイテムや魔法は使用できます。万能薬で治ります。

のろい

のろいを受けると戦闘中に自分を攻撃することがあります。城か教会に行くと治ります。

きょじゃくたいしつ

1マスずつしか移動できなくなります。城か教会に行くか、万能薬を使うと治ります。



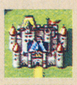
どく

1ターンごとにレベルと同数値分HPが減る。ただしHPが0になることはありません。

おくびょう者

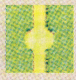
戦闘を仕掛けられなくなり、他の勇者やモンスターがいるマスに止まれなくなります。

フィールド上のマスの種類



●ドカポン城
冒険の出発地点です。戻るとステータスやHPが回復します。

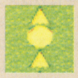
●教会
止まるとプレイヤーのステータス異常を回復してくれます。



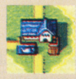
●通常マス
モンスターが出現します。イベントが起こる場合もあります。

●集金所
持ち村の収入を集金します。村に投資を行うことも可能です。

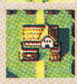
●村
勇者が統治している場合は、その勇者の色の旗が立っています。



●一方通行
矢印の方向にしか進むことができないマスです。

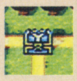


●アイテム屋
冒険にあると便利なアイテムを取りそろえているお店です。

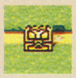


●魔法屋
攻撃魔法と防御魔法、フィールド魔法を扱っています。

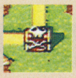
●武器防具屋
戦いで抜群の威力を発揮する、武器や防具を購入できます。



●青宝箱
このマスに止まると、アイテムが手に入ります。

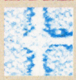


●黄宝箱
このマスに止まると、フィールド魔法が手に入ります。

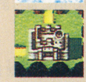


●赤宝箱
罠から強力な武器まで何が出るか分からない一発逆転の宝箱。

●毒の沼
「ながぐつ」がないと、通過しただけで毒を受けてしまいます。

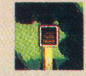


●雪原
止まった時「ぼうかんぐ」がないと、寒さでマヒしてしまいます。



●小城
シナリオモードで章イベントをクリアした勇者に与えられます。

●コロシアム
武術会が開かれます。大富豪ギーガーの持ち物です。



●入口
森や洞窟などの入口です。止まると別マップに移動します。

●魔法陣
最下位の勇者が止まると「デビルマン」に変身します。

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社アスミック TEL 03-3235-5992 ©1994 ASMIK

Mr.メモリの ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～ お楽しみガイド

相手の邪魔が病み付きになる!?

『ドカポン3・2・1』の最大の魅力は、「他の勇者の邪魔をする」ことにあると言っていいだろう。

まずはお店や宝箱から攻撃用のアイテムや魔法を入手。そして作戦を練りそれらのアイテムをうまく使って、相手の武具を奪ったり、相手を行動不能の状態に陥らせたりするのだ。作戦が見事に決まった時の爽快感がたまらないので、一度相手の邪魔に成功すると、完全にハマって病み付きになってしまうだろう。相手が窮地に陥っている間にガンガン資産を稼ぐこともできるしね。

友達と一緒にプレイする時は、邪魔のし合いが繰り広げられ、ゲームが大いに盛り上がるだろう。ただし、あまりにもヒドいことを繰り返していると、友達との友情にヒビが入る可能性があるので、ほどほどにしておいたほうがいいかもしれない。

ドカポン3世曰く、『友情はコボルドより弱く、トーレナ岩よりも消えやすい』

このことを肝に銘じておこう。

邪魔のし合いでゲームがヒートアップするのだ!

プレイの決め手

フィールド画面と戦闘画面のコマンド

コントローラの操作

●**スタートボタン**
ゲームをスタートさせる。デモ中に押すとスタート画面に移行。

●**セレクトボタン**
全体マップを表示します。

●**十字ボタン**
カーソルの移動や画面のスクロールなどに使用します。

●**Aボタン**
ルーレットの停止、コマンドの決定に使用。戦闘の時に「攻撃」「防御」を実行します。

●**Bボタン**
コマンドや選択のキャンセルに使用します。戦闘の時に「ため」「こうさん」を実行します。

●**Xボタン**
コマンド「調べる」を選択したことになる。戦闘の時に「攻撃魔法」「防御魔法」を実行します。

●**Yボタン**
押したままで十字ボタンを操作すると、カーソルの移動スピードが早くなります。

●**Lボタン**
フィールド画面で「調べる」選択時に押すと、ビッグモンスター→プレイヤー4→プレイヤー3→プレイヤー2→プレイヤー1の順にカーソルが移動します。

●**Rボタン**
Lボタンと逆順にカーソル移動。

フィールド画面のコマンド

移動(ターンは終了します)
選択するとルーレットが回転し、Aで止まります。移動中にAボタンを押すとウインドウが開き「調べる」「おまかせ」「データ」「マップ」のコマントが使用できます。「おまかせ」を選択し行きたいマスにカーソルを合わせてAボタンを押すと、そのマスまで移動できるかできないかが分かります。移動可能な場合は、そのマスまでオートでコマを移動できます。

調べる(ターンは終了しません)
各マスの状況を知ることができます。カーソルを調べたいマスに合わせAボタンを押してください。Bボタンを押すとキャンセルされます。プレイヤーやビッグモンスターにカーソルを合わせてAボタンを押すと、ステータスが調べられます。お店にカーソルを合わせれば、売っている物が分かります。

使う
●魔法(ターンは終了します)
フィールド魔法を使うことができます。かけたい勇者やモンスターにカーソルを合わせると、その魔法の成功率と効果が画面上に表示されます。魔法をそのまま実行する場合はAボタンを押して下さい。
●アイテム(ターンは終了しません)
アイテムを使用できます。Aボタンでアイテムを選び、使いたい場所やキャラクターにカーソルを合わせてAボタンを押して下さい。
ただし、移動系のアイテムを使用する場合のみ、ターンが終了します。

データ(ターンは終了しません)
このコマンドを選択すると、以下のデータを知ることができます。
●強さ
プレイヤーが操っている勇者のステータスや装備している武器、防具などを表示します。
●全村
ドカポン王国のマップ上にあるすべての村についての価値、週ごとの収入、集金可能な収入の合計が表示されます。カーソルを合わせれば、統治している勇者と、その村がレベルアップするのに必要な金額が表示されます。
●統治
すべての村のデータから、プレイヤーが統治している村をピックアップして表示します。
●小城(シナリオモードのみ)
7つの小城についての価値、週ごとの収入、集金可能な収入の合計が表示されます。カーソルを合わせると統治者が表示されます。
●デビル
デビルマンがいる場合、あと何日デビルマンでいられるかが分かります。
●順位
現時点におけるすべてのプレイヤーの資産額、順位、他の勇者を倒した数(人の項目に表示)、ビッグモンスターを倒した数(ボスの項目に表示)、死亡した回数が表示されます。
●もくてき
『シナリオモード』では章のイベントの目的、『バトルロイヤル』の「むらレース」では解放する村の名前、「キルレース」では他の勇者を倒す回数、「買い物レース」では城に持っていくアイテムの名前がそれぞれ表示されます。

その他(ターンは終了しません)
●セリフ
セリフのスピードを3段階に調節できます。
●動き
勇者の移動スピードを3段階に調節できます。
●交代
各勇者の操作を「人間からコンピュータ」に、または「コンピュータから人間」に変更することができるコマンドです。マップ上にいる勇者を全員コンピュータの担当にすると、ゲームが自動的に進行するようになります。その状態で操作を人間に交代する場合は、交代したい勇者のターンが始まる前に、コントローラのスタートボタンを押して下さい。
●そうさ
各プレイヤーの使用コントローラを、他のコントローラに変更することができます。
●イベント(シナリオモードのみ)
章イベントが起こるまでの早さを3段階で調節できます。「ふつう」ですと、ビッグモンスターを3～4体倒すとイベントが始まります。
●週数(ノーマルモードのみ)
ゲームの残り週数を変更できます。

マップ(ターンは終了しません)
ドカポン王国の全体マップが表示されます。セレクトボタンと同じ機能です。

戦闘画面のコマンド

先攻(攻撃側)
Aボタン=攻撃
通常攻撃を繰り出します。
Bボタン=ため
攻撃を1回休んで力を溜めます。力を溜めると次のターンで攻撃力が倍になります。
Xボタン=攻撃魔法
攻撃魔法を繰り出します。
Yボタン=ひっさつ
必殺技を使って大ダメージを与えます。

後攻(防御側)
Aボタン=防御
相手の通常攻撃を防御します。
Bボタン=こうさん
戦闘から逃げます。1回休みになります。
Xボタン=防御魔法
防御魔法を使ってガードします。
Yボタン=カウンター
対戦相手が「ひっさつ」で攻撃してきた場合、その技をそのまま相手に返します。

キャラクター名鑑

ファイター
バランスよく成長するキャラ。レベルが上がると、ランダムで1つのパラメータが2UP。

シーフ
戦闘で先攻、後攻を決めるバトルカードが見えることがある。レベルアップするごとに、素早さが2UPする。

リッチー・ブラックモア
魔界に燦然と君臨する第13代大魔王。1人息子のリッチーJr.と共に、ドカポン王国を我が物にしようと魔の手をのばしている。

ドカポン3・2・1～嵐を呼ぶ友情～
アスミック
商品番号 SHVC-AIXJ 123064
●書き換え価格:1000円

ドカポン外伝 炎のオーディション

アスミック｜●商品番号　138878●書き換え価格：1000円

友情破壊ボードゲーム「ドカポン」シリーズの弟分。短い時間でサクサク遊べるお手軽仕様。ドカポン王国のスターの座をめざしとにかくゴールドを集めるのだ！30分1本勝負！ガンガン稼いでトップをねらえ！

Fブロック2　Bブロック0

ゲームの説明

マルチプレイヤー5で遊ぶ時は、スーパーファミコン本体のコントロールコネクタ2にマルチプレイヤー5を接続してから、各コネクタに人数分のコントローラを接続して下さい。3人以上で遊ぶ時には、マルチプレイヤー5のセレクトを3～5Pにして下さい。

[ゲームモードの選択]

タイトル画面でスタートボタンを押すとモード選択画面に移行します。十字ボタンの上下でモードを選択して下さい。

●対戦ゲーム
最大4人が参加して好きなマップで遊ぶモードです。参加人数が少ない場合はコンピュータが参加します。

●主役争奪オーディション
キャラクターを1人選んで主役争奪オーディションに参加するモードです。オーディションは全部で7ステージあります。

●ルール説明
基本的なゲームシステムを解説してくれるモードです。最初にゲームをプレイする時に選択するといいでしょう。

●パスワード
「主役争奪オーディション」でマップクリア後に表示されるパスワードをここで入力すると、続きからプレイできます。

●ステレオ／モノラル
AボタンかRボタンを押すことにより、ゲーム中の音楽をステレオまたはモノラルに変更することができます。

[ゲームの目的]

プレイヤーはルーレットでコマを進めながら、様々なイベントをクリアして、できるだけ多くのゴールドを稼いでいくことになります。そして規定ターン時に現れるドラゴンを倒した時、もっとも お金持ちだった人が勝者となります。

[ゲームの進行]

このゲームは移動などを行う「マップ移動モード」と、スリル満点の「戦闘モード」を繰り返すことにより進行します。

●マップ移動モード
ルーレットを回して移動したり、戦闘カードを交換したりするモード。止まったマスにより多彩なイベントが発生する。

●戦闘モード
カードバトル方式の戦闘を行うモードです。戦闘のタイプは、参加人数などにより4つのタイプに分けられます。

[さまざまなマス]

マップ上のすべてのマスには、必ずなんらかの役割があります。止まることで有利になるマス、逆に損をするマスなど、いろいろなマスが用意されていいます。

[戦闘モードの流れ]

イベントやアイテムなどによって戦闘が開始されると、マップ移動モード画面から行動決定画面に移行します。そこでは、戦闘参加者全員が、自分のカードの中から1枚を選択して行動を決めることになります。そして、その行動を行う相手を決定し戦闘に突入します。全員の行動が終了すると行動決定画面に戻り、決着がつくまで戦闘が繰り返されます。

[戦闘のタイプ]

このゲームには多彩な戦闘が用意されています。それらの戦闘は、参加者の違いによって4つのタイプに分けられます。どのタイプも基本的な戦闘の流れや操作方法などは共通ですが、勝つためのテクニックは決して同じではありません。下記で説明している4つの戦闘タイプの特徴を把握しておけば、各戦闘タイプ別の作戦を立てやすくなることでしょう。

●全員戦闘
モンスターを除いた勇者キャラ全員で戦い、誰かが倒れると戦闘終了となります。

●モンスター戦闘
そのステージの登場モンスターと、マスに止まった勇者との1対1のバトルです。

●スタック戦闘
他の勇者がいるマスに止まった場合、その場にいる勇者とバトルを行います。

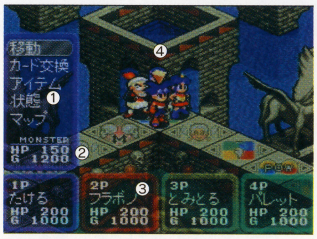
●ドラゴン戦闘
特定ターン数が経過すると出現するドラゴンとすべての勇者が参加する最終バトルです。ドラゴンが倒れるまで戦闘が続きます。ドラゴンが倒れた時点でお金の清算が行われ、順位が決定します。

マイペース派
カードを選ぶのもマイペース→当然手の内を把握されて負ける→でも、それほどくやしいわけでもない。
P28へワープ

画面の見方

マップ移動モード画面

マップ移動モード時は、画面上に常に5つのコマンドと様々な情報が表示されます。画面の下部には各勇者キャラクター（左から1～4P）のHPとゴールドが表示されます。ゴールドの多いキャラクターほど、高い位置に表示されます。ちなみにモンスターのHPとゴールドは、コマンドのウインドウ内に表示されます。また、ターンが回ってきているキャラクターの頭上にはカーソルが表示されます。



①コマンドウインドウです。
②モンスターマスに止まると出現するモンスターのHPと持ち金を示します。
③各勇者キャラのHPと持ち金を示します。
④ターン中であることを示すカーソルです。

戦闘画面のカード

●打攻撃カード
打撃による攻撃を行います。数字は攻撃力を示しており、数が大きいほど強力な攻撃を繰り出します。

●炎攻撃カード
炎による攻撃を行います。数字は攻撃力を示しており、数が大きいほど強力な攻撃を繰り出します。

●冷攻撃カード
氷による攻撃を行います。数字は攻撃力を示しており、数が大きいほど強力な攻撃を繰り出します。

●回復カード
勇者のHPを回復させます。数字は回復力を示しており、数が大きいほどHPが多く回復します。

●防御カード
使用するとバリアが張られて、すべての攻撃を無効化します。ただし自分にしか使用できません。

●ミラーカード
使用すると対戦相手のすべての攻撃をそのまま跳ね返します。ただし自分にしか使用できません。

●得意技カード
強力な特殊攻撃を行います。1回使うとなくなり、HPが0になるか周回した時に補充されます。

マップ上のマスの種類

●エンジェルマス
ゴールドがもらえるといった、必ず良いことが起こる嬉しいマスです。

●デビルマス
ダメージを受ける、ゴールドを奪われるなどの悪いことが起こります。

●ハテナマス
何が起こるのか分からないマス。吉と出るか凶と出るかは運しだい？

●モンスターマス
ステージモンスターと1対1の戦闘を繰り広げることになるマスです。

●全員戦闘マス
勇者全員による戦闘が始まります。戦闘は誰かが倒れるまで続きます。

●修行マス
打、炎、冷の中から1つを選択して修行します。攻撃力と防御力が上昇。

●玉のかじ屋
200ゴールド払って玉を鍛えてもらえます。攻撃力がアップします。

●剣のかじ屋
200ゴールド払って剣を鍛えてもらいます。攻撃力がアップします。

●盾のかじ屋
200ゴールド払って盾を鍛えてもらいます。防御力がアップします。

●鎧のかじ屋
200ゴールド払って鎧を鍛えてもらいます。防御力がアップします。

●スタートマス
通るたびに周回金入手。さらにHPの回復と得意技の補充が行われます。

●ワープマス
離れたマス同士をつなぐマスです。同じ番号のマスにワープします。

●カジノマス
ルーレットを回し、出た目によってゴールドがもらえるラッキーなマス。

●回復マス
止まっただけで勇者のHPが全回復する非常にありがたいマスです。

●GOマス
一気にスタートマスまで進むことができる韋駄天のマスです。

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社アスミック TEL 03-3235-5992　Ⓒ1994 ASMIK

Mr.メモリの ドカポン外伝 炎のオーディション お楽しみガイド

友達との対戦はいつ裏切るかがポイント!?

このゲームでは、「回復カード」を対戦相手に使用できるようになっている。つまり、友達と同盟を結び、協力しあってゲームを進められるようになっているのだ。同盟を結べば、友達のキャラが傷ついていたら攻撃せずにHPを回復させる、全員戦闘では2人で協力して他の勇者をやっつける、といった具合に、多彩な作戦を立てることができるぞ!

しかし、優勝の栄冠は一番お金を多く溜めた勇者に与えられるようになっているので、いずれは同盟を破棄しなくてはならない。ここで問題になるのが、「いつ同盟を破棄するか」だ。早々に相手を裏切ると大きなリスク背負うことになるかもしれないし、逆に相手を信頼しきっていると、突然裏切られて痛い目を見る可能性もある……。タイミングを見極めないと、こちらに被害が及んでしまうので十分注意してほしい。もっとも、その辺りの駆け引きがまた楽しいのだが……。

とにかく、友達と一緒にプレイする時は、ゲームの幅が広がる同盟プレイをぜひ試してほしい。

タイミングを見計らって同盟を結んだ相手を裏切るのだ

プレイの決め手

マップ移動モードと戦闘モードのコマンド

コントローラの操作

●**十字ボタン**
カーソルの移動に使用します。また、コマの移動にも使用します。

●**Aボタン**
マップ画面時はコマンドや選択の決定、ルーレットの停止に使用します。戦闘画面時はコマンドの決定、右カードの選択、攻撃相手に2Pを選択する時に使用します。

●**Bボタン**
マップ画面時はコマンドや選択のキャンセルに使用。戦闘画面時は下カードの選択、攻撃相手に3Pを選択する時に使用します。

●**Xボタン**
マップ画面時は状態確認画面を表示。戦闘時は上カード選択、攻撃相手に1Pを選択する時に使用。

●**Yボタン**
マップ画面時はマップの全景を見渡すことができます。戦闘画面時は左カードの選択、攻撃相手に4Pを選択する時に使用します。

●**Lボタン**
マップ画面時はコマンドや選択のキャンセルに使用。戦闘時もコマンドのキャンセルに使用します。

●**Rボタン**
マップ画面時はコマンドや選択の決定、ルーレットの停止に使用します。戦闘画面時はコマンドの決定、得意技の使用、攻撃を行う相手の選択(戦う相手が複数いる場合のみ)に使用します。

●**スタート・セレクトボタン**
どちらも使用しません。

マップ移動モード時のコマンド

移動

キャラクターの移動を行います。5つのコマンドの中でもっとも基本的なコマンドです。AかRボタンを押すとルーレットの回転がスタートします。その後、タイミングを見計らって再びAかRボタンを押して下さい。ルーレットがストップします。ルーレットの目が決定すると、出た目の数がキャラクターの頭上に移動可能歩数として表示されます。キャラの移動は十字ボタンを押して行って下さい。なお、キャラクターの移動中にYボタンでマップを見ることができます。

カード交換

自分の持っている戦闘カードを1枚だけ交換することができます。AかRボタンを押してカード交換画面を表示させたら、交換したいカードを1枚選んでA、B、X、Yのいずれかを押して下さい。そのボタンに対応したカードが捨てられ、代わりに新しいカードが補充されます。ただし、どんなカードが補充されるのか、まったくわかりません。なお、このコマンドを使用すると1ターン消費します。

アイテム

アイテムを使用します。十字ボタンの上下でアイテムを選択し、AまたはRボタンで使用します。ただし「メダル」のアイテムは使用できません。なお、すべてのキャラはゲーム開始時から「やくそう」を1つ所持しています。また、このコマンドも実行すると1ターン消費します。

状態

敵モンスターを含むすべてのキャラクターの状態をその場で確認できるコマンドです。十字ボタンの上下で「パラメータ」「戦闘カード」「装備」「アイテム」の表示切り替え、左右で各キャラクターの選択を行えます。また、コマンド表示中なら、いつでもXボタンで状態確認画面を表示させることができます。

マップ

ステージの全体マップを見渡すことができます。十字ボタンの上下左右で自由に画面をスクロールできます。また、マップ移動モード時なら、いつでもYボタンでマップ画面を呼び出せます。

戦闘モード時のコマンド

行動

手持ちのカードを1枚使うことにより攻撃、防御、回復などのアクションを行います。戦闘カード選択画面が表示されたら、使用するカードを1枚選択して下さい。カードの選択は、そのカードに対応したボタン(A、B、X、YかRボタン)を押すことにより行われます。続けて対象とする相手を、同じく対応したボタンで選択しましょう。この時、使用するカードの種類によって、選択できる相手が限定されることがあります(例えば防御カードやミラーカードは、自分以外には使用できません)。

2人以上でプレイしている時は、カード及び相手の選択を素早く行って、他のプレイヤーに選んだ内容を悟られないようにしなくてはなりません。

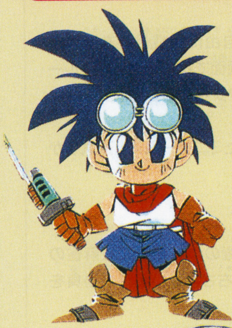
状態

モンスターを含むすべてのキャラクターの現在の状態を確認することができるコマンドです。「行動」を選択する前に、ここで各キャラクターの状況を把握しておくといいでしょう。なお、操作方法はマップ移動モード時と同じになっています。

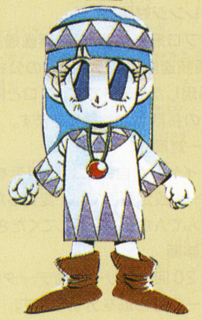
戦闘の結果

「スタック戦闘」「モンスター戦闘」ではどちらか片方、「全員戦闘」は誰か1人、「ドラゴン戦闘」ではドラゴンが倒れるまで戦闘が続きます。モンスターを倒すとモンスターの所持金全部、他の勇者キャラを倒すとそのキャラの持ち金の半分がもらえます。倒されたキャラは1回休みとなり、次ターンでHPが全回復します。

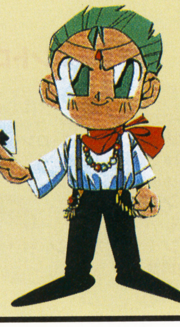
キャラクター名鑑



▶**たける**
強力な打撃攻撃を身につけている戦士だ。得意技はフンドウ斬り。



▶**パレット**
冷気魔法を自在に操る冷凍魔法使い。彼女の得意技は冷凍魔王召喚だ。



▶**ジャック**
打撃タイプのキャラで職業はギャンブラー。得意技はアミダボンバー。

プロ麻雀 極III

アテナ｜●商品番号 199303●書き換え価格：1000円

テンポのよい対局速度、見やすい牌、そして限りなく実践に近いコンピュータ思考力を持つ本格4人打ち麻雀の決定版。小島武夫、井出洋介、安藤満ら麻雀界を代表するトッププロ16名が総出演。

Fブロック2 Bブロック4

オヤジ派

麻雀を極めたプロたち。この画面がまえを見ているだけで身が引き締まる思い。世の中のワビ、サビが学べそう。

P56へワープ

ゲームの説明

タイトル画面でスタートボタンを押すと、バックアップデータの選択画面になります。初めてプレイする場合やデータがない場所を選ぶと、プレイヤーの新規登録画面になります。ひらがな7文字以内で名前を入力して下さい。すでに登録してある場合は、自分のデータを選んでAボタンで決定して下さい。メインメニュー画面に進みます。

[ギャンブルモード]

麻雀を徹底的に楽しむために運の要素を取り入れ、娯楽性を高めたモードです。またフリー対局ではドボンや焼き鳥、割れ目などの設定も自由に設定できます。

●スペシャル対局
プロ雀士16人それぞれが提示するルールとクリア条件に挑戦するモードです。

●フリー対局
プレイヤーが自由に対戦相手を選べます。ルール設定画面では、変更したいルールを選んでAボタンを押してください。

●運勢診断
麻雀牌を使ったミニゲームで、運試しができます。

[プロモード]

プロ雀士の活躍の場である競技麻雀のモードで、運に左右されない純粋な勝負を楽しめます。

●チャレンジ対局
日本プロ麻雀連盟・日本麻雀最高位戦・101競技連盟の3つの団体の公式戦ルールを再現したモードです。プロと同じスタンスでの長期戦が体験できます。

●フリー対局
プレイヤーが自由に対戦相手を選べます。ルール設定画面では、変更したいルールを選んでAボタンを押してください。

●雀風診断
過去20回のフリー対局データから、プレイヤーの打ち筋を分析します。

[クイズモード]

麻雀に対する知識を増やすためのクイズに挑戦します。的確な捨て牌を当てる「何切る？」や正しい符計算を身に付ける「点数計算」など、6つのクイズが用意されています。

＊クイズモードの注意点は以下のとおり
●ドラの表示は現物で表示しています。
●「何ハン問題」では、必ず場の2ハンを加えて解答して下さい。
●「何切る？」クイズには数多くの考え方がありますが、ここでは出題者のプロ雀士が考えた答えが正解になります。

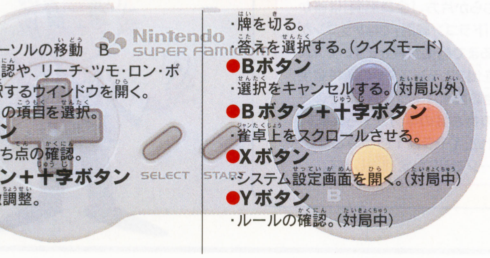
[システム設定]

ゲームに関する各種設定を行ないます。

1. 表示方式
対局中の画面表示をスクロール・切替・全切替モードの3つから選びます。
2. 雀牌カラー
対局に使う雀牌の色を青・茶・紫・黄から選びます。
3. 対局速度
対局のテンポを8段階から選びます。
4. プロ台詞
対局中のプロ雀士の台詞を表示するかしないかを選びます。
5. 対局中音楽
対局中の音楽をA型・B型・C型・なしから選びます。
6. ルール設定
プロモード、ギャンブルモードのフリー対局で、プレイヤーが設定したデータを保存するかしないかを選びます。
7. 登録名変更
データファイルに登録したプレイヤー名を変更します。
8. 保存データ初期化
これまでの対局データを消去します。

対局中プレイヤーのツモの時にXボタンを押すと、表示方式・対局速度・プロ台詞・対局中音楽の4つが変更できます。

コントローラの操作



●十字ボタン
・(上・下・左・右)カーソルの移動
・(下)残り牌数の確認や、リーチ・ツモ・ロン・ポン・チー・カンを選択するウインドウを開く。
・(上・下)ウインドウの項目を選択。

●スタートボタン
・各プレイヤーの持ち点の確認。

●セレクトボタン＋十字ボタン
・画面表示位置の微調整。

●Aボタン
・牌を切る。
・答えを選択する。(クイズモード)

●Bボタン
・選択をキャンセルする。(対局以外)

●Bボタン＋十字ボタン
・雀卓上をスクロールさせる。

●Xボタン
・システム設定画面を開く。(対局中)

●Yボタン
・ルールの確認。(対局中)

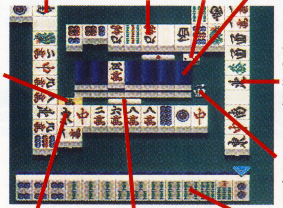
画面の見方

対局画面

対局時には3種類の画面表示方式から選べます。この設定はメインメニュー、もしくは対局中に選択可能な「システム設定」の中で変更できます。

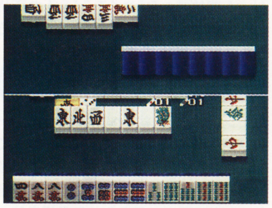
また、画面の端で牌が見えにくいと時、ゲーム中にセレクトボタンを押しながら十字ボタンを操作すると、表示位置の微調整ができます。

●スクロール方式



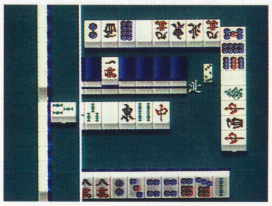
ポン・チー・ロンなどの時に、動作を行なうプレイヤーの位置に向けて画面が移動します。スムーズな対局を楽しむのに最適です。(初期設定ではこの方式です)

●切替え方式



ポン・チーなどの動作を行なう時に、画面の一部を分割して手牌を表示します。テンポのいい対局が楽しめます。

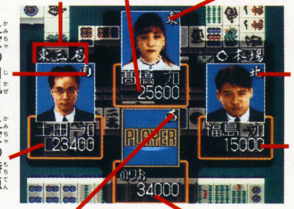
●全切替方式



ポン・チーなどの特殊な動作に関係なく、1手ごとにプロ雀士の手牌を分割画面で表示します。相手の手牌を見て、ツモ切りと手出しを確認できます。

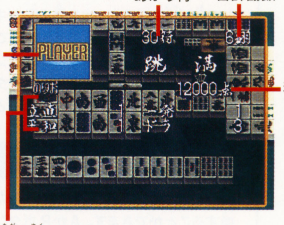
現在の得点画面

対局中にスタートボタンを押すと、現在の得点が参照できます。またこの時にAボタンを押すと、各プロ雀士とプレイヤーとの持ち点差が表示されます。



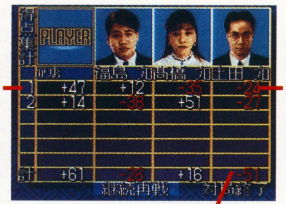
あがり役・得点画面

対局中に誰かが和了すると、あがり役・得点画面に変わります。ここでは、誰がどんな役であがったか、またその点数などを表示します。



半荘終了画面

半荘が終了すると、得点結果のポイントの集計が表示されます。特に長期戦で競うプロモードのチャレンジ対局では、合計得点で勝敗が決まります。なお結果のポイントは、罰符・順位点を含めた3万点に対する差を千点単位で表示しています。



このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社アテナ TEL03-5379-4131 ©Athena 1995

Mr.メモリの プロ麻雀 極III お楽しみガイド

これぞ麻雀ゲームの決定版!

『プロ麻雀極III』の思考の速さと強さは、他の麻雀ゲームと比べてもとにかく群をぬいている。なにしろ自分が牌を捨てたと思ったら、もう次の牌をツモる。相手の思考時間にイライラさせられることがないので、実に気分爽快だ。

その上、プロが実名で登場するだけに強さも折り紙付き。雀士達はどんなに負けていても、必ず逆転を狙ってくるのだ。いったんあがりだすとどんどん連荘してくるので、いくら勝っていても安心できない。16人いるプロ雀士の中でも、小島武夫プロの強さは格別だ。面子に入れるなら、苦戦は覚悟しておこう。でも、負けそうだからといって、リセットボタンを押してはいけない。そんなことをすると小島プロに怒られ、雀風診断に途中放棄回数が記録されてしまう。これほどの真剣勝負だからこそ、繰り返し遊んでいるうちに自然と実力が身につくのだ。

また、初心者にも楽しめるクイズモードの「何切る?」「何待ち?」問題では、遊びながら麻雀の基本が学べる。『プロ麻雀極III』は、強い麻雀ゲームを探している上級者だけでなく、もっと麻雀が上手くなりたい初心者にも絶対オススメだ。

雀界の帝王と呼ばれる小島プロは強いぞ。心して挑もう!

プレイの決め手

プロ雀士のクセをつかもう!

登場するプロ雀士の打ち筋には、それぞれクセがあります。タンヤオやピンフなどの特定の役を好んだり、安い手役での早あがりを目指したりと、クセも様々です。もちろん、打ち筋は状況によっても変化しますが、彼らの個性を知れば対局が有利になります。ここに、登場するプロ雀士16人のデータを掲載しておきます。

※データは95年6月現在のものです。

①所属団体 ②自分の雀風 ③好きな手役

人気も実力もトップ!
小島武夫(雀界の帝王)

(1)日本プロ麻雀連盟
(2)手役重視追い込み自在型
(3)純チャン三色

健康麻雀で健康ライフ
井出洋介(東大麻雀)

(1)日本麻雀最高位戦
(2)手役自在万能型
(3)メンホン・三色

根強いファンを持つ超現役
古川凱章(雀翁)

(1)101競技連盟
(2)手役重視万能型
(3)タンヤオ

亜空間殺法で勝負をかける
安藤 満(亜空間の鬼)

(1)日本プロ麻雀連盟
(2)手役自在万能型
(3)あがり役すべて

まっすぐ打ち通す迫力と恐怖
飯田正人(大魔人飯田)

(1)日本麻雀最高位戦
(2)手役自在攻撃型
(3)国士無双・七対子

牌の声を聞く牌流定石の使い手
金子正輝(常勝男金子)

(1)101競技連盟
(2)手役軽視追い込み守備型
(3)七対子

粘り強く相手をねじ伏せる
伊藤優孝(死神の優)

(1)日本プロ麻雀連盟
(2)手役重視自在攻撃型
(3)メンホン・三色

丁寧な打ち筋が決めて
土田浩翔(雀界の貴公子)

(1)日本プロ麻雀連盟
(2)手役軽視先行攻撃型
(3)四暗刻・対々和

若い人に麻雀の楽しみを伝えたい
古川孝次(ファンキー古川)

(1)日本プロ麻雀連盟
(2)手役重視先行攻撃型
(3)混一色・タンヤオ

リーチ一発ツモならおまかせ
髙橋純子(ミス・ジュンコ)

(1)日本プロ麻雀連盟
(2)手役軽視追い込み自在型
(3)タンピン三色

気迫も度胸も天下一品
浦田和子(雀姫カズコ)

(1)日本プロ麻雀連盟
(2)手役重視自在攻撃型
(3)タンピン三色

劇画ならまかせろ!
土井泰昭(ナルミの使者)

(1)日本麻雀最高位戦
(2)手役重視万能型
(3)三色

卓上で会話できるのがプロだ!
青野 滋(おおきに青野)

(1)101競技連盟
(2)手役自在先行守備型
(3)翻牌・面前清ツモ

トレンディな麻雀は背骨で打つ!
新津 潔(ダブル王位新津)

(1)日本麻雀最高位戦
(2)手役自在万能型
(3)特になし

センスで勝負の実力派
忍田幸夫プロ(ゲーセン忍田)

(1)101競技連盟
(2)手役重視先行守備型
(3)一盃口

いつもニコニコ元気印
福島 治(ミスター・ふくちゃん)

(1)日本麻雀最高位戦
(2)手役軽視追い込み攻撃型
(3)喰いタン

極III基本ルール

極IIIの標準ルールは以下の通りです。ただし、*印のものについてはプレイヤーによる変更が可能です。

●東・南半荘を1回戦とする。
●常に1飜しばり。場には2飜をつける。
*持ち点は25,000点で30,000点返し。
●西入りはなし。
●ドラ牌は次ドラ。
●現物での食い換えはなし(鳴いた牌と同じ牌を切ることはできません)。
*食いタンあり。
*後付けあり。
*リーチ一発あり。
*槓ドラあり。
*裏ドラあり。
*槓裏あり。
●ドラ王牌はいかなる場合も14枚残す。
●あがりは上家優先。
●形式テンパイあり(ジュンカラも可)。
*積み棒1本につき、300点とする。
●リーチ後のあがり選択は認めるが、以後は振聴扱いとなる。
*リーチ後の暗槓は、当り牌の受け入れが変化しない物に限る。
●4人リーチは流局とする。
●オーラスが流局で半荘終了となった場合、リーチ料はリーチ者に返却する。
●振聴はツモ和り以外を認めない。
●振聴リーチは認める。
●同一巡内のあがり選択は認めない(一巡とは自分のツモが経過したことを指す)
*親ノーテンは親流れ、オーラスの親ノーテンの場合も親流れでゲーム終了。
●親がノーテンのときの積み棒と供託リーチ棒は、次局の親が継承する。
●四風連打・九種九牌倒牌・四槓流れ・4人リーチは親の連荘になる。
●四槓流れは4つ目をさらして嶺上牌を補充し、捨て牌完了後に流局とする。また、四槓子テンパイのときは、それ以上のカンが禁止される。
●国士無双のみ、暗槓槍槓を認める。
●海底と嶺上開花は重複しない。
●海底のツモと、河底牌は槓できない。
●嶺上開花は暗槓により面前が維持されていれば、面前清ツモを認める。また、ツモの2符も付ける。
●役の複合を認める。
●役満は別種の役満と同時に成立した時に複合を認める。
●流し満貫なし。
●カン振りなし。
*注意 特定のルールで遊ぶスペシャル対局やチャレンジ対局では、ルールの変更ができません。Yボタンを押せば、対局中でもルールの確認ができます。

プロ麻雀 極III
アテナ
SHVC-AZ3J
商品番号 199303
●書き換え価格:1000円

魔女たちの眠り

パックインビデオ｜●商品番号 288233●書き換え価格：1000円

赤川次郎原作・監修の大ヒット・サウンドノベル。自分が小説の主人公となり、ホラーサスペンスの世界をさまよい歩く。森に囲まれた「閉鎖された町」で起こる殺人事件。広大な密室と化した町の恐怖の物語。

Fブロック6　Bブロック4

ホラー派

魔女と聞くと、なんか大きな釜でどろどろした液体をかき混ぜてるってイメージしかないキミ、レッツ・トライ！

スタートへワープ

ゲームの説明

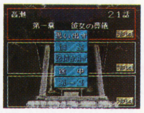
ある日キミは、会社にかかってきた電話の女性に助けを求められ、山奥の村を訪れる。その女性とは、キミの初恋の人だった。彼女が住んでいた村で起こった謎の事件とは？　この『魔女たちの眠り』は、人気作家赤川次郎氏の原作をもとに作られたサスペンスノベルです。

[はじめてプレイする場合]

3つのファイルのなかから、プレイ時のデータをどのファイルにセーブするかを選び、Aボタンで決定してください。このファイルは記憶とよばれ、プレイヤーがどこまでゲームを進めたか、エンディング回数、現在いる場所などが表示されます。ファイルを選んだら、次に「思い出す」を選択してください。続いて名前の入力画面に変わります。プレイヤーの名前と彼女の名前を入力してください。

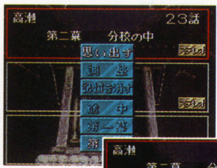
[ゲームの中断と再プレイ]

ゲームを中断する場合はリセットボタン、終了したい場合は電源を切ってください。プレイ途中のデータは、そのままカセットに保存されています。もう一度続きからはじめたい場合は、プレイしたいファイルを選んで「思い出す」を選んでください。前回中断した続きからゲームが始まります。



[2回目以降のプレイ]

ゲームをプレイしていると、「第一幕」が終わってもエンディングにならず、「第二幕」がスタートする場合があります。この場合は、「第一幕」「第二幕」それぞれの最初から再スタートすることができます。お好きな場面を選んで決定してください。この時も、第二幕の途中からプレイしたい場合は「思い出す」を選びます。ただし「第二幕」の途中でゲームを中断した後、「第一幕」でゲームをはじめると、セーブしてある「第二幕」のデータは消えてしまいます。ご注意ください。



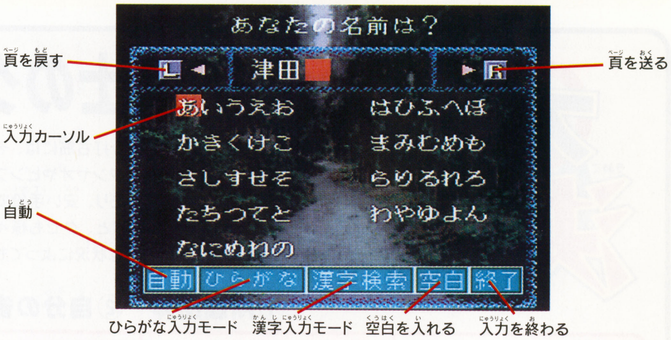
「第一幕」「第二幕」のどちらからでも再スタートできます

不要なファイルは「記憶を消す」で削除できます

[記憶の消去]

2回目以降でセーブデータを選択すると「記憶を消す」という項目が増えます。不要になったセーブファイルを消去したい場合にのみ選択してください。一度消したファイルはもとに戻りません。

画面の見方



[名前入力のしかた]

名前入力画面で、自分の名前を平仮名と漢字から入力出来ます。十字ボタンでカーソルを合わせ、Aボタンで決定してください。キャンセルはBボタンです。漢字が見つからない場合は、L・Rボタンで事頁の漢字を見てください。

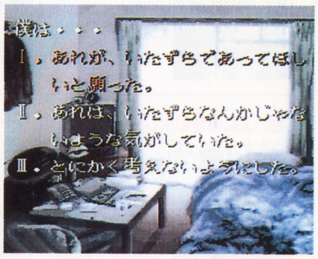
名前には、名字または名前どちらを入れてもゲームには支障ありません。「自動」を選ぶと、原作のキャラクター名「津田」になります。

続いて、「彼女の名前」入力画面になります。同じやり方で名前を入力してください。「自動」を選ぶと、原作のキャラクター名「依子」になります。

名前の登録が終わると、ゲームが始まります。

選択肢の決定　十字ボタンで選択し、Aボタンで決定

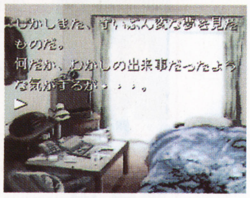
文章を読み進めて行くと、物語が途中で分岐する場面が現れます。ここでは、主人公の行動や考えをプレイヤー自身が決定してください。現在選んでいる選択肢は赤い色で表示されます。選択肢を十字ボタンの上下で選び、Aボタンを押して決定してください。一度選んだ選択肢を元に戻すことはできません。また、選択肢の選び方によって、物語は様々に変化していきます。



コントローラーの操作方法

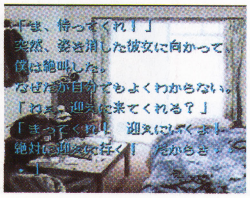
文を送る Ⓐまたは Ⓛ ボタン

ゲーム画面に表示される文章の区切りは、マークで表され、ページの最後には マークが現れます。このとき、文章の表示は停止していますので、画面の文字を読み終えたらAボタンまたはLボタンを押してください。▶マークや☞マークが消え、次の文章が表示されます。



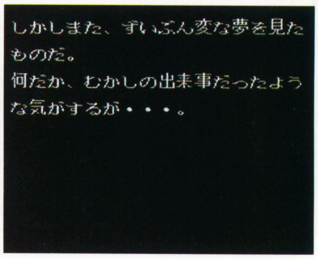
巻き戻し Ⓨ ボタン

一度読んだ文章をもう一度読み返したい場合は、Yボタンを押してください。すると、画面の文字が青い色で表示されます。この画面で、YボタンまたはRボタンを押すと、ページを巻き戻して表示します。逆に、順送りしたい場合には、Lボタンを押してください。なお、通常のゲーム画面に戻るときは、AまたはBボタンを押してください。



その他の操作　スピードモード　映像と文章表示の切替え

文章の表示速度を早くしたい時は、BボタンまたはRボタンを押しつづけてください。すると、 マークのポイントで文章が停止しなくなります。ただし、ページの最後を示す マークの場所では文章の流れが止まります。またXボタンでは文章、映像のどちらか一方を表示することができます。映像のアニメーションを表示させたくない時や、文字で映像が見えづらい時などに活用してください。



このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社パック・イン・ビデオ　TEL03-5466-1757　©1995 PACK IN VIDEO ©赤川次

Mr.メモリの 魔女たちの眠り お楽しみガイド

続・魔女たちの眠り何度もやって、最高のエンディングにたどり着こう！

『魔女たちの眠り』の最大の魅力は、一度終わったストーリーに続編が生まれるシステムだ。つまり、このゲームのエンディングには「終」と表示されるものと、「続」と表示されるものの2種類が存在するのだ。そして「続」のエンディングに到達すると、ストーリーは第一幕では終わらずに第二幕へと持ち越される。

この『続・魔女たちの眠り』では、第一幕では未解決だった謎や、新たな恐怖が再びキミに襲いかかる。続編が登場したときの期待感は、連載小説の続きを楽しみにする読者の心境と似ている。また、第二幕に入るまでに選んだ選択肢によって、続編の物語もさまざまに変化する。だから、何度プレイしても飽きがこない。

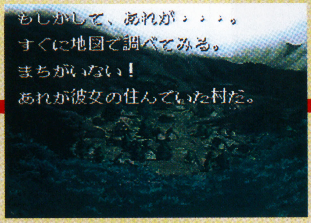
さらに、この「続・魔女たちの眠り」のエンディングでも「続」と表示されることがある。タイトルはずばり「魔女たちの眠り・完結編」。この完結編には滅多にお目にかかれない。たどり着くためには何度も何度もプレイして、いくつものシナリオを試すしかないのだ。登場人物リストや地図を利用しながら、全てのルートを体験してみよう。きっと、最高のエンディングがキミを待っているぞ！

続編のタイトルが現れると、期待感がつのるぞ！

プレイの決め手

登場人物リストを完成させよう！

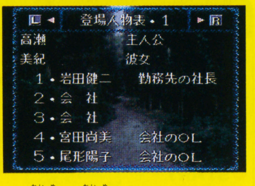
このゲームでは、1回目、2回目のプレイで、全登場人物に出会うことを目指すのは、ほとんど不可能です。そこで、この物語をできるだけ楽しめるように、沢山の登場人物に出会うコツをここで紹介します。



セレクトボタン

スタートボタン

登場人物リストの表示



1回目、2回目とゲームをプレイすると、それまでは出現しなかった登場人物が、どんどん登場してきます。そして、プレイヤーがこれまでにであったキャラクターは、登場人物リストに自動的に記録されます。登場人物リストでは、どの場面でどんな人物にであったかが一覧で表示されます。リストのページ変更は、LまたはRボタンで行ないます。また、ゲーム画面に戻りたい時には、もう一度セレクトボタンを押してください。

２つの情報を駆使してリストの完成を目指そう！

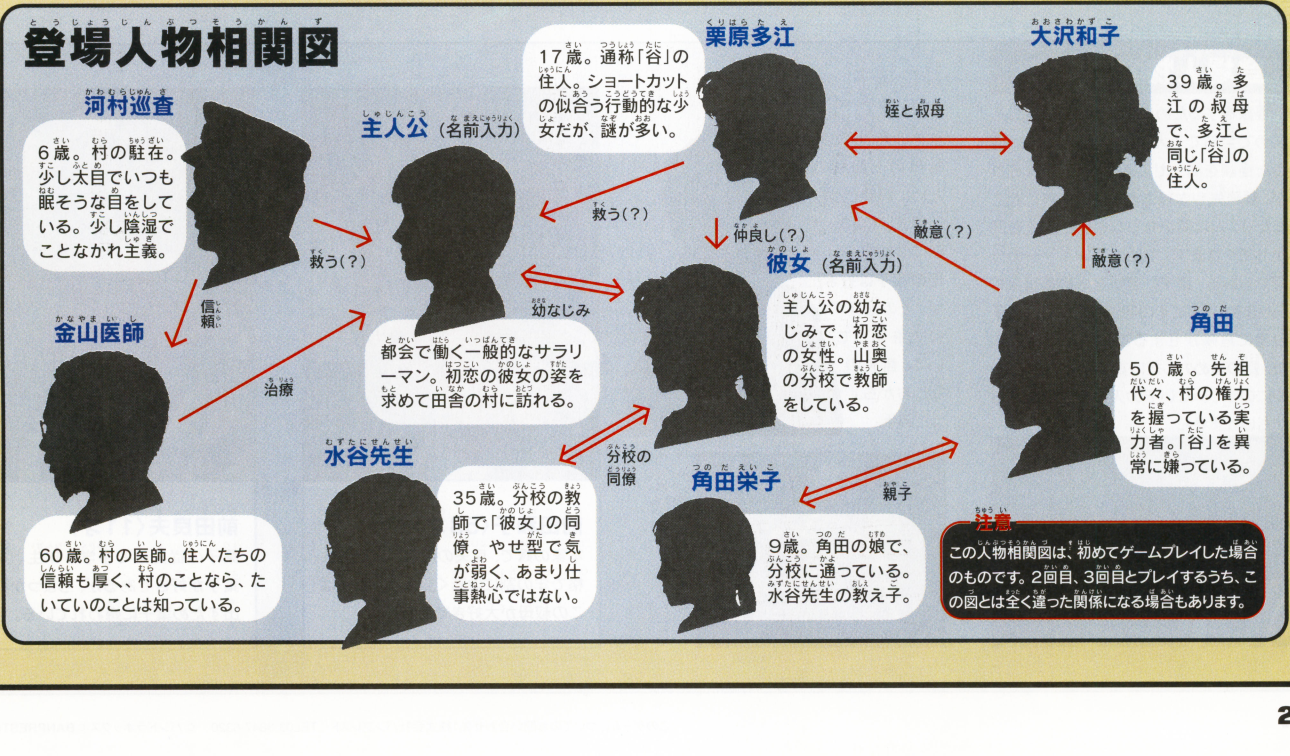
この登場人物リストで、「裏山」「分校」などのように、場面のみ表示されている場所には、今まであったことのない人物が隠されています。ただし、1回や2回のプレイでは、全員を見つけ出すことは到底不可能です。

また、主人公が現在いる場所を把握することも大切です。もしも「峠の道」にいるのなら、登場人物リストを表示してみてください。リストに「峠の道」とだけ表示されている場所があれば、そこにはまだプレイヤーが出会ったことのない人物がいるはずです。物語の選択肢が現れたら、今までと違った行動を試してみましょう。もしかすると、新たな人物が主人公を出迎えてくれるかもしれません。

村の地図を表示

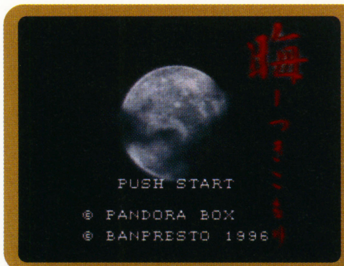
地図の画面には、村の大まかな場所が描かれています。ここでは、村の地形を把握するばかりでなく、登場人物リストと組み合わせて見ることで、リスト完成のためのヒントを得ることができます。ただし、村以外の場所で地図を開くことはできません。また、村の中でも特定の場面では地図が開けない場合もありますので、ご注意ください。まず地図を開くと、その中に青い丸印が表示されます。ここが現在主人公がいる場所になります。地図を消して、ゲーム画面に戻りたい時には、もう一度スタートボタンを押してください。

登場人物相関図



注意
この人物相関図は、初めてゲームプレイした場合のものです。2回目、3回目とプレイするうち、この図とは全く違った関係になる場合もあります。

魔女たちの眠り
パックインビデオ
商品番号 SHVC-AAMJ 288233
●書き換え価格：1000円



晦―つきこもり

バンプレスト ●商品番号 293105●書き換え価格：1000円

祖母の七回忌に集まった様々な年齢・職業の登場人物が語るテキストホラーアドベンチャー。
プレイヤーの選択により全50話が全く別のストーリーに分岐します。
「ザッピング」や「謎解き」の要素も有ります。

Fブロック8 Bブロック4

ゲームの説明

[ゲームストーリー]

主人公は今年の春に高校入学を控えた前田葉子15才。今日は本家にて親戚が集まる祖母の七回忌。「七回忌で恐い話をすると死者が蘇るっていうよな」。従兄弟でTVプロデューサーをしている泰明さんのそんな一言から、客間に移動する。

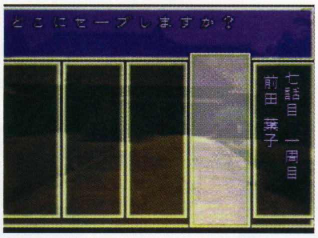
「それにしてもみんな、この部屋がどうして使われてないか知ってるの？…ここって出るのよ？」和子おばさんのその一言が口火を切り、暗く長い夜は静かに更けてゆくのでした。

[ゲームの始め方]

カセットを差込み電源を入れると、オープニングメッセージが現れます。その後タイトル画面現れます。そこでスタートボタンを押すと「1. 続きから始める」「2. 初めから始める」「セーブデータを消す」が表示されます。初めてプレイする場合は、「2. 初めから始める」を、セーブしたデータがある場合は、「2. 続きから始める」を十字ボタンで選択しAボタンで決定して下さい。セーブしたデータがない場合自動的に、「初めから始める」になります。

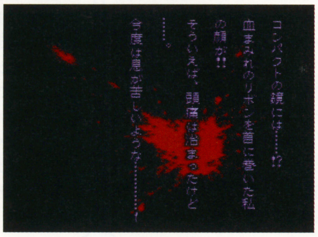
[データをセーブする]

各話が終了した時にデータを5つまでセーブすることができます。



[ゲームオーバーについて]

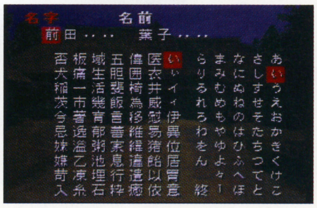
話しの選択によってはゲームオーバーになってしまうこともあります。



画面の見方

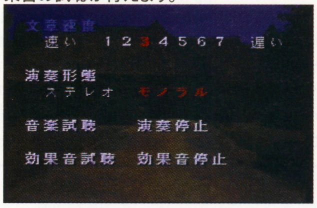
[主人公の名前を決める]

主人公の名前は変更することができます。変更したい場合は、名前入力画面で好きな名前に変更して下さい。性別は女の子なので、女性名をお勧めします。



[環境を設定する]

「2. 続きから始める」を選び、メニュー画面で「2. 環境設定」を選択するとステレオ・モノラルの変更、ゲーム中の音楽や効果音の試聴が行えます。



[話をする人を決める]

輪になっている人の中から話す人を決めます。話を終えた人は選べません。

一度話した人は選べない。

コントローラの使い方

●十字ボタン
名前入力画面や各種コマンド選択画面でカーソルを上下左右に移動させる時に使用します。

●Aボタン&Lボタン
文章を送る時に使用します。しばらく押していると、次の文章までの文章が早く出ます。

●START
ゲームを始める時に使用します。

●Xボタン
1画面分の文章送りができます。ゲームオーバーなどでやり直す時、一度聞いた話を早く終わらせたい時などに便利です。

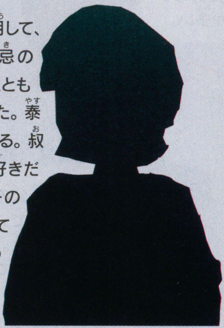
●Bボタン
各種画面でのキャンセルができます。ただし、ゲーム中での選択肢を誤って決定した場合にはキャンセルできないこともあります。

●Yボタン、Rボタン、SELECTボタン
使用しません。

登場人物の紹介

怪談をするために集まったのは自分を含めて全部で7人。話かける順番で、違った怪談を聞かせてくれます。それぞれが、勤務先や学校などで自分の身に起こったり、人に聞いたりなどした怪談を聞かせてくれます。中にはプレイヤーの分身でもある、葉子に選択を求める場合もあります。そしてその回答しだいでは葉子自身に危険がせまることもあります。また、話の進め方しだいではこのプロフィールにのっていないその人の本性が見えるかもしれません。

前田葉子〈15才〉
春休みを利用して、祖母の七回忌のために両親とともに帰省してきた。泰明に憧れている。叔母の和子は好きだが、その息子の良夫を嫌っていて、哲夫の話し方がちょっと苦手。



怪談を聞くだけでなく、時には葉子に選択を求めることも…。

前田和子〈53才〉
本家の嫁で、良夫の母親。豪快な性格で年の割には若く見える。葉子はこの叔母が大好きである。

前田良夫〈11才〉
葉子の従兄弟で小学6年生。実は葉子が好きであるが、ちょっかいを出すため葉子に嫌われている。

ホラー派
「あそこに霊が！」なんて言っている、お騒がせなキミ！じつはキミが霊に取りつかれているのかもよ……。
P40へワープ

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社バンプレスト TEL03-3847-6320 ©パンドラボックス©BANPRESTO 1996

Mr.メモリの 晦ーつきこもり お楽しみガイド

マルチシナリオにより何度も楽しめる!!

6人の登場人物から順番に話しを聞いていくという展開でゲームが進んでいくのだが、まず、話しかける順番で物語が変わる。さらにそれぞれの話には選択肢が登場し、その選択次第では物語がガラっと変わる。同じ話でも改めてプレイをして、前回と違った選択をすると、まったく違ったストーリーになることもあるのだ。前回のプレイでは殺人者だったのに、選択をひとつ変えれば善人になっていることもあり、その分岐パターンは4通り以上になることもある。そんな怪談が48話も収録されているのだから、長く楽しめること請け合いだ。また、怪談を話す親戚一同も場合によっては葉子に害を加える存在になったりすることもある。例えば由香里はすでにこの世の存在ではなくて、葉子に告げたいことがあるために彼女の前に現れていた、とか、突如、良夫が悪しき霊に操られ葉子の首を絞めたりなど。こういう展開の場合は大抵ゲームオーバーになるのだが、話の展開が面白く、ついつい全ての選択肢を試してみたくなるのだ。

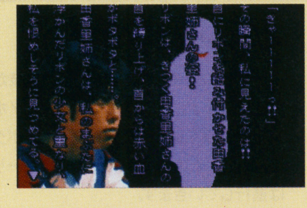
怪談はどれも興味を引かれるものばかりだ

話す順番で物語は変わっていく

プレイの決め手

時には葉子の身に不幸が

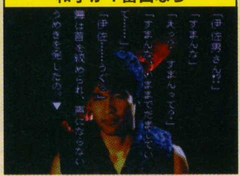
話のなかには「葉子ならどうする?」というように回答を求めてくるものもあります。その選択しだいで話の内容が変わってくることもあります。内容によっては葉子の身に危険が及びゲームオーバーになることもあります。葉子らしい回答をするよう心がけましょう。



各自6話の怪談をもつ

登場する6人は話しかける順番によって話す怪談の内容はまったく別のものになります。再度プレイする時には別の話を聞くこともできます。

和子が1番目なら



村に馴染めぬ夫、伊佐男の秘密を知った妻は…

和子が2番目なら

空き地に現れる不思議な少女ヒナキちゃんとは?

マルチシナリオについて

いろいろなシナリオを楽しむためマルチシナリオ、マルチエンディングを採用しています。下の表は、誰が何番目に話すと、どの怪談が聞けるかを示した表です。どのシナリオを聞いたのかをチェックするときの参考にして下さい。

マルチシナリオで長く楽しむことができる

	1番目	2番目	3番目	4番目	5番目	6番目
和子	1	2	3	4	5	6
良夫	7	8	9	10	11	12
泰明	13	14	15	16	17	18
哲夫	19	20	21	22	23	24
正美	25	26	27	28	29	30
由香里	31	32	33	34	35	36

最終シナリオについて…最終シナリオは、始めから怪談に加わっていなかった和宏が遅れて現れて、最後の話をします。6人目に誰の話を聞くかで、話す内容が変わってきます。下の表はどの話が聞けるかを示すものです。

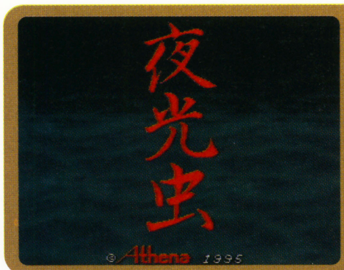
和子	良夫	泰明	哲夫	正美	由香里
37	38	39	40	41	42

真田泰明〈33才〉
葉子の従兄弟。東京でTVプロデューサーをしている。いかにも業界人といった性格。葉子の憧れの人。

山崎哲夫〈28才〉
葉子とは遠縁の親戚にあたる。自称冒険家で自分の好きな事になると、熱く語りだす万年青年野郎。

藤村正美〈26才〉
葉子とは遠縁の親戚にあたる。埼玉の大病院で看護婦をしている目鼻立ちのすっきりとした美人。

鈴木由香里〈20才〉
葉子とは遠縁の親戚にあたる。高校卒業後、受験もせずにフラフラと遊んでいるが本人曰く花嫁修行中とのこと。



夜光虫

アテナ ●商品番号 221317●書き換え価格：1000円

大型貨物船を舞台にしたミステリー・テキストアドベンチャー。あなたは船長となり、数々の殺人事件に遭遇します。選択の仕方によってストーリーが様々に展開していくマルチエンディングシステムを採用。

Fブロック4
Bブロック4

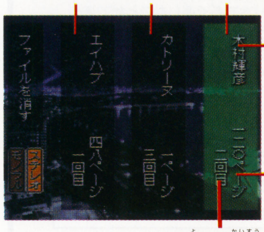
ゲームの説明

カセットをスーパーファミコンに差し込み電源を入れると、タイトル画面が現れます。何かボタンを押すとファイル画面に移りますので、ファイルを選んでゲームを始めて下さい。

[ファイルについて]

このソフトは3つのファイルをセーブできます。それぞれのファイルに名前をつけることができます。

ファイル3　ファイル2　ファイル1



入力した名前
読み進めていたページ
読んだ回数

[初めてゲームをする時]

3つのファイルのうち1つを選択し、名前を入力(名前の入力を参照)して専用のファイルを作ります。ファイル作成以降、このファイルには、名前・読んだ回数・それまでに読み進めたページ数などが「自動的に」記録されていきます。

[コンティニューする時]

ファイル作成が済んでいれば、次回からはそのファイルを選ぶだけで、同じ名前でゲームを続けることができます。

ファイルの中から遊びたいファイルをAボタンで選択し、「はじめから(はじめから読み直す)」か「つづきから(前回の続きから読む)」を決定します。

つづきから／はじめからの選択

[ゲームを中断する]

このゲームはバッテリーバックアップ機能を採用しています。読み進んでいるページ数などは自動的に記録され、いつ電源を切っても次に同じファイルを選べば続きから再開することができます。

[ファイルを消す]

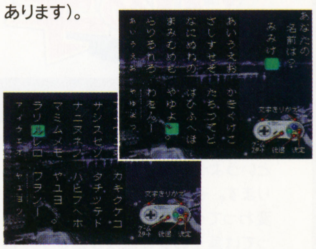
3つのファイルがいっぱいになってしまい、新しいファイルが必要な場合は、不要なファイルを消して下さい。ファイル選択画面で「ファイルを消す」を選んでAボタンを押します。ウインドウが赤に変わったら、消したいファイルを選んでAボタンで決定です。「消しますか？」の表示が出ますのでよく確認して選択して下さい。

名前の入力

ファイルにつける名前は、ひらがな・カタカナ・漢字を使用して6文字まで入力することができます。ファイル選択画面で新しいファイルを選択すると、続いて名前入力画面になります。入力したい文字に緑のカーソルを合わせ、Aボタンで入力して下さい。間違えた場合はBボタンで1つ前の文字に戻ります。

[文字の切り替え方]

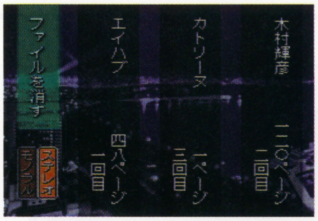
名前入力画面では、L、Rボタンで画面を切り替えることによって、入力する文字をひらがな・カタカナ・漢字の中から選択できます。なお、漢字は右から50音順に並んでいます(基本は音読み。一部例外があります)。



その他の設定、ゲーム中の選択肢について

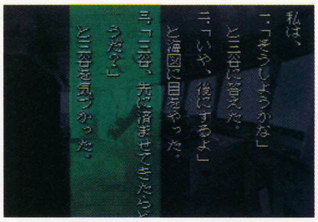
[ステレオ・モノラル切り替え]

ファイル選択画面では、サウンドのステレオ・モノラルの切り替えを行うことができます。お手持ちのテレビに合わせて、セレクトボタンで切り替えを行って下さい。



[ゲーム中の選択肢]

ゲームの途中ではしばしば、選択肢が画面に現れます。十字ボタンの左右かYボタンで選択肢を選び、AかB、またはLボタンを押すと、その選択肢に沿ってストーリーは進行していきます。



ホラー派

船上という逃げ場のない閉鎖空間。それだけでもう、凍りつくようなサスペンスの予感がしない？ゲッ、船酔いの予感も…。

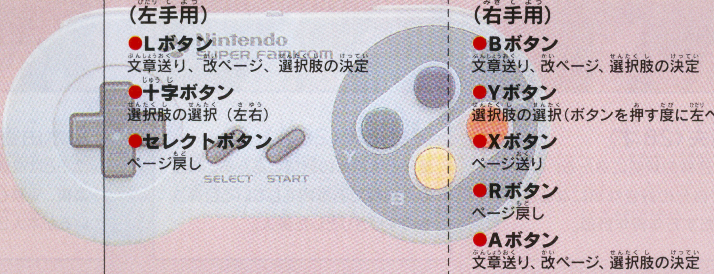
P76へワープ

コントローラの操作方法

プレイヤー名前入力時

- ●Lボタン　文字切り替え（逆送り）
- ●Rボタン　文字切り替え（順送り）
- ●十字ボタン　文字選択（上下左右）
- ●スタートボタン　ゲームスタート
- ●Bボタン　1文字後退（削除）
- ●Aボタン　文字決定

ゲームプレイ中の基本操作



(左手用)
- ●Lボタン　文章送り、改ページ、選択肢の決定
- ●十字ボタン　選択肢の選択（左右）
- ●セレクトボタン　ページ戻し

(右手用)
- ●Bボタン　文章送り、改ページ、選択肢の決定
- ●Yボタン　選択肢の選択(ボタンを押す度に左へ)
- ●Xボタン　ページ送り
- ●Rボタン　ページ戻し
- ●Aボタン　文章送り、改ページ、選択肢の決定

[片手で楽々操作]

「夜光虫」は片手での操作に対応しています。左の「ゲーム中の基本操作」の中央の点線から左が「左手用」、右が「右手用」に対応していますので、プレイしやすい方を試してみて下さい。

ゲーム中にメモを取りたい場合(例えば選んだ選択肢をチェックするなど)に利用すれば、ゲームを攻略する上で大変役に立ってくれるはずです。

このゲームについてのお問い合わせ先：株式会社アテナ　TEL03-5379-4131　©Athena 1995

Mr.メモリの 夜光虫 お楽しみガイド

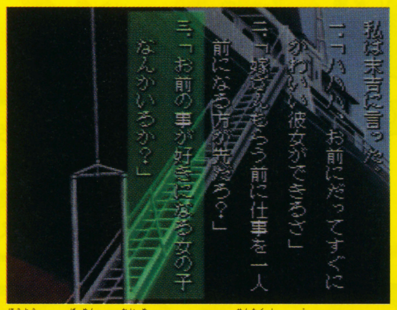
プレイ回数で展開が変化するマルチストーリー

テレビの画面上で、あたかも小説を読んでいるような感覚でストーリーが進行していく『夜光虫』。そして選択肢という「ゲーム性」を持たせることによって、そのストーリーはプレイする度に「変化」していくことはご存じのとおり。

さて、この「選択肢」によるストーリーの「変化」ですが、これはゲームの「プレイ回数（読んだ回数）」も大きく関係していることはご存じだろうか？　ある場面では初めてプレイした時には2つだった選択肢が3つになっている。また、それまで選択肢が現れなかった場面に選択肢が現れたりするなど、その変化はプレイ回数を追うごとに多く、そして劇的になっていきます。

被害者、犯人、その動機など、ストーリーを構成する要素は、船上を舞台に様々に変わり、時にまったく別の物語が展開することもあるでしょう。

1度や2度では終わらないこのゲーム。はたしてあなたはすべての選択肢、ストーリー、そしてエンディングを見ることができるでしょうか？　最終的にあなたを待ちうけるものとは……。



冒頭の１場面。2回目からいきなり選択肢が増える

プレイの決め手

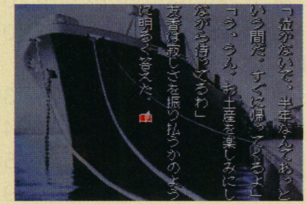
メインの登場人物を紹介

あなたは大型貨物船「ダイアナ」の船長となって、物語を進めていきます。この「ダイアナ」には当然船長以外にも、通信技師やクルーなど大勢の乗組員が乗船しています。

ここでその主な人物達を紹介しましょう。それぞれの登場人物の詳細を知ることは、ゲームの謎を解いていく上できっと役に立つことでしょう。なお、登場人物はここで紹介するだけとは限りません。それについてはあなた自身で確かめてみてください。そしてあなたを待ち受けるのは、サスペンスの数々……。

友香

年齢24歳。色白の美人でしかも美声。船上パーティーで知り合った機関長の南条から、後の婚約者「船長」を紹介され今にいたる。ちなみに物語冒頭に登場するが、ダイアナには乗らない。



南条機関長

年齢28歳。「ダイアナ」を動かすエンジンやオイル管理などを統括する機関部のトップ。船の上では船長に次いで発言権を持っている。中肉中背のスポーツマン。優れた容姿と理知的な印象で女性にはめっぽうもてるが、プライドが高く、同期の親友・船長にはそれなりに強いライバル心を持っている。同期ということもあり、乗組員の中で唯一船長を呼び捨てにしている。

三谷一等航海士

年齢28歳。船の運行・進路などを決定する、いわば船長の補佐役。非常時には船長代理を行うこともある。沈着冷静でしかも理論派。常、非常にかかわらず判断は的確だが、ともするとその冷静な態度が人間味の欠如したイヤミな感じに受けとられがち。何かにつけて情に流されがちな船長に対して批判的だが、決して命令に背くわけではない優秀な部下。

金井コック長

年齢35歳。その料理の腕は文句なしにバツグンで、どこの船からも引っ張りだこ。

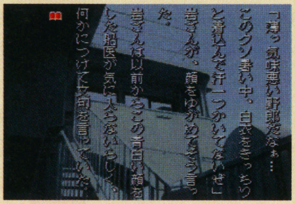
子供の頃から人一倍霊感が強く、そのため霊的な物事に関して神経過敏なきらいがある。気が小さく、以前そのせいで航海中にノイローゼになったこともある。早くお金をためて、丘（陸上）でのレストラン経営を始めるのが夢だという。

野田通信技師

年齢27歳。陸との連絡を取り合う通信係。本船が港に入る時や、本船内の急病人、事故などの連絡を取るのが主な任務だ。船員にしては珍しい色白のぽっちゃり型。いつもかけている黒ぶちのメガネの奥には、気の弱そうな目がのぞいている。通称「野ダヌキ」。

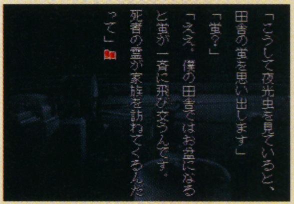
深月先生

年齢29歳。乗組員達の健康管理や、突然の疫病などに対応する船医。痩せ型、色白、切れ長の目。薄い唇にいつも冷笑を浮かべている。病的な程の潔癖症で、乗組員達からは変人視されている。



近藤クルー

年齢22歳。デッキキャットという、甲板部の一番の下っ端。岩倉甲板長の下についている。真面目な青年だが、無口で暗いところがあり、他のクルー達から敬遠されている。両親はすでに他界。



末吉二等航海士

年齢24歳。三谷一等航海士の下につく二等航海士。年齢のわりに童顔で、他の乗組員達から子供扱いされている。船長とは同郷で、彼を尊敬し本船に乗船した。性格は明るく単純で、おっちょこちょい。船長に肩入れするあまりに、理屈っぽい三谷に対しつい反抗的な態度を取ることもある。愛称は「スエキチ」。

岩倉甲板長

年齢45歳。デッキクルーのトップともいえる甲板長を長年務めている彼は、筋骨たくましく、一見漁師と見間違うほどのがっしりタイプ。陽気でざっくばらんなその性格から、仲間のクルー達からも「オヤッサン」の呼び名で親しまれているが、酒とバクチが大好きなヤクザな性分はいかんともしがたい。ある時、隠れて医務室のアルコールにまで手を出そうとし、深月医師とはその事件以来犬猿の仲が続いている。愛称は「ガンさん」。

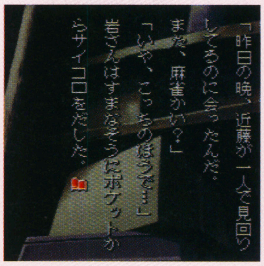
「夜光虫」ストーリー

港に静かに停泊する大型貨物船「ダイアナ」……。

「私」はこの船の船長。乗組員の統括、船の運行、貨物管理などを一手に任されている。それは責任重大な任務だが、命を賭けるに値する、非常にやりがいのある仕事でもある。

そして今、「私」を新たな任務へ誘う汽笛が誇らしげに響き渡り、船は出港の時を待ちこがれている。埠頭の人混みの中に、婚約者・友香の姿があった。この航海が終われば、彼女との結婚が待っている。その日を夢見るように明るく見送る友香、そして信頼のもとに集まったたくさんの乗組員達。

何もかもが、すべていつもの出港風景であった。そう、すべてがいつもと変わらなかったのに、あの無残な事件を誰が予測できただろうか……。誰が……。



自由に選択肢を選び、物語を進めていく。恐怖と戦慄を味わいながらの、緊張感溢れるプレイが続く

超役立つインデックス

収録ゲームタイトル数…しめて103。これだけあると目移りしちゃって書き換えるゲームを選ぶのにも一苦労…。そんな人のために、あいうえお順でタイトルが探せる便利なインデックスだ!
また、書き換えをする際には容量(Fブロックの数)が非常に気になるところ。そんなときはブロック容量順インデックスが役に立つぞ。

最大8ブロック
Fブロック数別

SFメモリカセットに書き込めるのは最大で8ブロック。このインデックスを使ってキミのカセットに、ゲームをガシガシ詰め込もう!

1ブロック
F-ZERO …… 128
キャラバン
シューティング　コレクション …… 188
グラディウス3 …… 190
シムシティー …… 156
スーパートランプコレクション2 …… 212
スーパーマリオワールド …… 56
SPACE INVADERS
The Original Game …… 194
パズルボブル …… 178

2ブロック
AXELAY …… 186
RPGツクール　SUPER　DANTE …… 200
エストポリス伝記 …… 84
弟切草 …… 202
CAMELTRY …… 172
決戦!ドカポン王国IV
～伝説の勇者たち～ …… 224
鋼鉄の騎士 …… 148
パネルでポン …… 180
魂斗羅スピリッツ …… 42
THE FIREMEN …… 44
SUPER億万長者ゲーム …… 208
すーぱー　なぞぷよ
ルルーのルー …… 174
すーぱー　ぷよぷよ …… 176
スーパー桃太郎電鉄II …… 214
SKI PARADISE
with スノーボード …… 136
それ行けエビス丸　からくり迷路 …… 62
大爆笑　人生劇場 …… 216
Derby Jockey …… 138
超魔界対戦　どらぼっちゃん …… 80
超魔界村 …… 76
ツインビー
～レインボーベルアドベンチャー～ …… 64
つり太郎 …… 140
ドカポン外伝
炎のオーディション …… 228
パロディウスだ!
～神話からお笑いへ～ …… 196
ファイナルファイト …… 66
プロ麻雀　極III …… 230
ヘラクレスの栄光III　神々の沈黙 …… 108
ポップンツインビー …… 198
マリオのスーパーピクロス …… 184
METAL MAX 2 …… 116
ワイアラエの奇蹟 …… 142

3ブロック
真・女神転生 …… 90
カービィボウル …… 34
川のぬし釣り2 …… 130
鋼鉄の騎士2
砂漠のロンメル軍団 …… 150
鋼鉄の騎士3
激突ヨーロッパ戦線 …… 152
スーパーフォーメーションサッカー
96WCE …… 134
スーパーボンバーマン3 …… 52
超原人2 …… 74
ドカポン3・2・1
～嵐を呼ぶ友情～ …… 226
トルネコの大冒険
不思議のダンジョン …… 104
ファイナルファイト2 …… 68
魔神転生 …… 168
レナス　古代機械の記憶 …… 120
ロックマンX …… 70

4ブロック
悪魔城ドラキュラXX …… 32
磯釣り　離島編 …… 124
海のぬし釣り …… 126
エルファリアII …… 86
A列車で行こう3
SUPER VERSION …… 146
がんばれゴエモン3 …… 38
旧約・女神転生 …… 88
極上パロディウス …… 192
THE ATLUS …… 154
真・女神転生II …… 92
真・女神転生if …… 94
新桃太郎伝説 …… 96
SUPER人生ゲーム3 …… 210
スーパーマリオコレクション …… 54
DOWN　THE　WORLD …… 102
大爆笑　人生劇場
ずっこけサラリーマン編 …… 218
ただいま勇者募集中　おかわり …… 220
タワードリーム …… 222
デモンズ・ブレイゾン
魔界村　紋章編 …… 78
ヘラクレスの栄光IV
神々からの贈り物 …… 112
牧場物語 …… 166
マジカルドロップ2 …… 182
夜光虫 …… 236
ロックマン7 …… 72

5ブロック
ストリートファイターIIターボ …… 60
ブレスオブファイアーII …… 106

6ブロック
アースライト　ルナ　ストライク …… 144
学校であった怖い話 …… 204
かまいたちの夜 …… 206
がんばれゴエモン
～きらきら道中～ …… 36
クロックタワー …… 40
スーパーメトロイド …… 58
大貝獣物語 …… 98
ファイアーエムブレム　紋章の謎 …… 160
平成　新・鬼ヶ島　前編 …… 26
平成　新・鬼ヶ島　後編 …… 28
マザー2 …… 114
魔女たちの眠り …… 232
魔神転生II …… 170
Last Bible3 …… 118

8ブロック
ウィザードリィ・外伝IV
～胎魔の鼓動～ …… 82
スーパードンキーコング …… 46
スーパードンキーコング2 …… 48
スーパードンキーコング3 …… 50
スーパーファイアープロレスリング
Xプレムアム …… 132
晦～つきこもり～ …… 234
同級生2 …… 30
ときめきメモリアル
～伝説の樹の下で～ …… 158
ファイアーエムブレム
聖戦の系譜 …… 164
レナスII～封印の使徒～ …… 122

タイトル
あいうえお順

あ
アースライト ルナ ストライク…144
RPGツクール SUPER DANTE…200
AXELAY…186
悪魔城ドラキュラXX…32

い
磯釣り 離島編…124

う
ウィザードリィ・外伝IV ～胎魔の鼓動～…82
海のぬし釣り…126

え
A列車で行こう3 SUPER VERSION…146
エストポリス伝記…84
F-ZERO…128
エルファリアII…86

お
弟切草…202

か
カービィボウル…34
学校であった怖い話…204
かまいたちの夜…206
川のぬし釣り2…130
がんばれゴエモン ～きらきら道中～…36
がんばれゴエモン3…38

き
CAMELTRY…172
キャラバン シューティング コレクション…188
旧約・女神転生…88

く
グラディウス3…190
クロックタワー…40

け
決戦!ドカポン王国IV ～伝説の勇者たち～…224

こ
鋼鉄の騎士…148
鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団…150
鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線…152
極上パロディウス…192
魂斗羅スピリッツ…42

さ
THE FIREMEN…44
THE ATLUS…154

し
シムシティー…156
真・女神転生…90
真・女神転生II…92
真・女神転生if…94
新桃太郎伝説…96

す
SUPER億万長者ゲーム…208
SUPER人生ゲーム3…210
スーパートランプコレクション2…212
スーパードンキーコング…46
スーパードンキーコング2…48
スーパードンキーコング3…50
すーぱー なぞぷよ ルルーのルー…174
スーパーファイアープロレスリング Xプレムアム…132
スーパーフォーメーションサッカー 96WCE…134
すーぱー ぷよぷよ…176
スーパーボンバーマン3…52
スーパーマリオコレクション…54
スーパーマリオワールド…56
スーパーメトロイド…58
スーパー桃太郎電鉄II…214
SKI PARADISE with スノーボード…136
ストリートファイターIIターボ…60
SPACE INVADERS The Original Game…194

そ
それ行けエビス丸 からくり迷路…62

た
Derby Jockey…138
大貝獣物語…98
大爆笑 人生劇場…216
大爆笑 人生劇場 ずっこけサラリーマン編…218
DOWN THE WORLD…102
ただいま勇者募集中 おかわり…220
タワードリーム…222

ち
超原人2…74
超魔界対戦 どらぼっちゃん…80
超魔界村…76

つ
ツインビー ～レインボーベルアドベンチャー～64
晦～つきこもり～…234
つり太郎…140

て
デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編…78

と
同級生…30
ドカポン外伝 炎のオーディション…228
ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～…226
ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～…158
トルネコの大冒険 不思議のダンジョン…104

は
パズルボブル…178
パネルでポン…180
パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～…196

ふ
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 164
ファイアーエムブレム 紋章の謎…160
ファイナルファイト…66
ファイナルファイト2…68
ブレスオブファイアーII…106
プロ麻雀 極III…230

へ
平成 新・鬼ヶ島 前編…26
平成 新・鬼ヶ島 後編…28
ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙…108
ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物…112

ほ
牧場物語…166
ポップンツインビー…198

ま
マザー2…114
マジカルドロップ2…182
魔女たちの眠り…232
魔神転生…168
魔神転生II…170
マリオのスーパーピクロス…184

め
METAL MAX 2…116

や
夜光虫…236

ら
Last Bible3…118

れ
レナス 古代機械の記憶…120
レナスII～封印の使徒～…122

ろ
ロックマンX…70
ロックマン7…72

わ
ワイアラエの奇蹟…142

Mr.メモリ レビュアー紹介

各タイトルのお楽しみガイドをやっている兄貴たち。とってもおちゃめで個性的な4人を紹介しよう。

性格:ノリの軽い兄貴
好きなジャンル:アクションゲーム
一言:アチョー!チョベリバ!

性格:短気、ゲームテク命
好きなジャンル:シミュレーション
一言:案ずるよりも生むが小野ヤスシ

性格:平凡、のんびり屋
好きなジャンル:なんでも好き
一言:腕相撲なら誰にも負けん!

性格:頑固、真面目、博識
好きなジャンル:ロールプレイング
一言:お子様にぜひ勧めてあげて下さい

39タイトルでスタートした

ゲーム書き換えシステムNINTENDO POWER。

97年12月1日からは一挙に倍以上の103タイトルに増えて大充実！

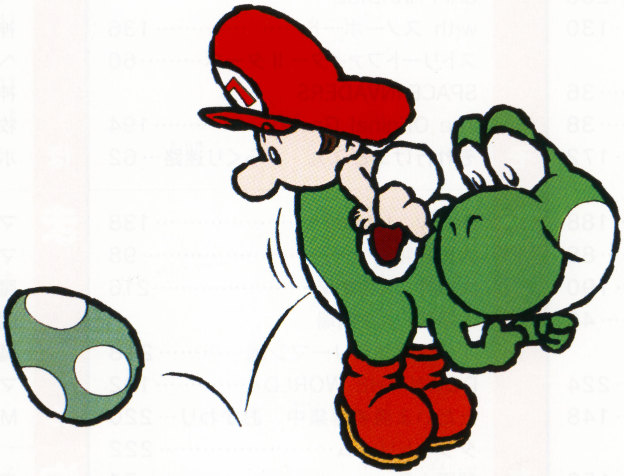
遊びきれないほどの楽しさが勢ぞろいしました。

さらに毎月魅力の新作ゲームがどんどん仲間入りしていく予定。

意外なビッグタイトルが突然書き換えラインナップに加わることもある!?

これからはますます目が離せなくなります。

全国のローソン店頭で書き換えられる日ももまもなくです。



NINTENDO POWER 公式遊び方BOOK ①

発行
任天堂株式会社
〒605 京都市東山区福稲上高松町60
発売
株式会社メディアファクトリー
〒104-01 東京都中央区銀座8-4-17

編集●株式会社レッカ社
制作●株式会社メディアファクトリー
デザイン●有限会社バナナグローブスタジオ
DTPオペレーション●株式会社神プロダクツ
印刷●凸版印刷株式会社

©NINTENDO

SUPER Famicom

ゲーム書き換えシステム
NINTENDO POWER
ニンテンドウパワー

NINTENDO POWER

全103タイトル

取り扱い説明全書

公式
遊び方BOOK 1

Nintendo

T4935228971237

NINTENDO POWER

公式遊び方BOOK 1

全103タイトル取り扱い説明全書

Nintendo

お詫びと訂正

『NINTENDO POWER　公式遊び方BOOK❶』の内容に下記の誤りがありました。
訂正させていただくと共に、深くお詫び申し上げます。

ページ	ゲームタイトル	誤	正
84	エストポリス伝記	Bブロック 2	Bブロック 4
94	真・女神転生 if・・・	大変ご迷惑をおかけしておりますが、お取り扱いしておりません。	
112	ヘラクレスの栄光Ⅳ 神々からの贈り物	Bブロック 16	Bブロック 4
122	レナスⅡ ー封印の使徒ー	商品番号 144134	商品番号 156442
126	海のぬし釣り	Fブロック 2	Fブロック 4
170	魔神転生Ⅱ	Fブロック 3	Fブロック 6
182	マジカルドロップ 2	Bブロック 1	Bブロック 0
200	RPGツクール　SUPER DANTE	Bブロックマス 0個	Bブロックマス 16個
234	晦 ーつきこもり	大変ご迷惑をおかけしておりますが、1月1日の発売となります。	

NINTENDO POWER 公式遊び方BOOK 編集部

カービィのきらきらきっず

任天堂 ●商品番号 355062●書き換え価格：3000円

カービィと仲間達が、かわいいアクションパズルで登場!! シンプル操作で初心者から上級者まで誰もが簡単に楽しめます。白熱のVSモード、コンピュータ対戦、タイムアタック等、5つのモードで遊べます。

Fブロック4　Bブロック1

ゲームの説明

[ゲームの始め方]

電源を入れ、オープニング画面が出てきたらスタートボタンを押します。メニュー画面で遊びたいモードを選択してゲームスタートです。

●**ゲーム**…5種類のモードが用意されており、選択ができます。

●**なまえ**…名前の登録、修正、削除をすることができます。

●**ルール**…このゲームの説明を見ることができます。

●**きろく**…個人および各ゲームでの成績を見ることができます。

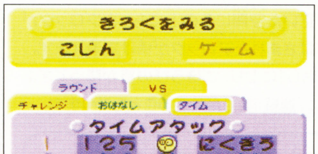
メニュー画面

[なまえの登録]

名前の登録、修正、削除ができます。名前を登録していないと、データは保存されません。初めてプレイする時は名前の登録から始めましょう。登録できるのは6人までです。名前を消すと個人の記録は消去されますが、各ゲームの記録に登場した名前は残っています。

[きろく]

個人と各ゲームの成績が確認できます。全てのデータを消したいときは、メニュー画面でL、RボタンとXボタンを同時に押し、「ぜんぶけす」を選びます。



[ゲームセレクト]

●**チャレンジゲーム**…キャッチした★の数を競います。難易度は3段階のなかから選択することができます。

●**ラウンドクリアゲーム**…各ラウンドで決められた数の★をキャッチします。難易度は3段階のなかから選択することができます。

●**おはなしモード**…ストーリーにしたがって進んでいき、いろいろな敵と対戦します。各キャラに勝利することで、次の敵との対戦になります。

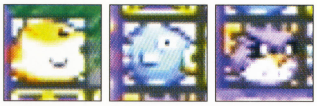
●**VS（2P対戦）**…2P対戦ゲームです。左右に分割された画面で対戦となり、相手がゲームオーバーになると勝利です。ルールの設定もできます。

●**タイムアタック**…3分間でキャッチした★の数を競うゲームです。難易度は3段階のなかから選択することができます。

[ゲームの遊び方]

落ちてくる仲間ブロックで星ブロックをはさむとブロックが消え、★をキャッチすることができます。中央2列のどちらかがブロックでふさがるとゲームオーバーです。

●**仲間ブロック**



〈リック〉　〈カイン〉　〈クー〉

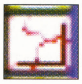
●**星ブロック**

同じ種類の仲間ブロックではさむとブロックが消え、★をキャッチできます。

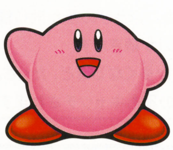
●**ばくだんブロック**

同じ種類の仲間ブロックではさむと、ばくだんが爆発して横一列すべて消えます。

●**かたいブロック**



同じ種類の仲間ブロックではさむと、★ブロックに変わります。



画面の見方

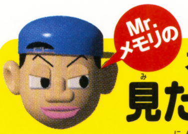
1人用ゲーム

2人用ゲーム（対戦）

タイムアタック

このゲームについてのお問い合わせ先：任天堂株式会社　本社075-541-6113　東京サービスセンター03-3254-1647
大阪支店06-376-5970　名古屋営業所052-571-2506　岡山営業所086-252-2038　札幌営業所011-612-6930

©1998 1997 HAL Laboratory,Inc.　©1998 1997 Nintendo

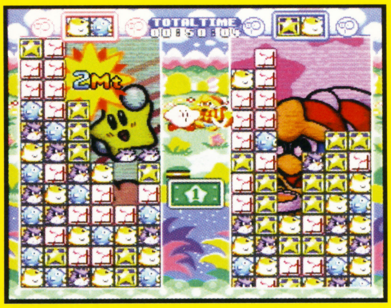


Mr.メモリの カービィのきらきらきっず **お楽しみガイド**

見ためのかわいさとうらはらに難易度高し

アクションゲームで人気を博した「カービィ」。そのカービィ主演のアクションパズルゲーム。ルールは単純明快で分かりやすく、子供でも楽しめるものになっている。だからといって難易度の低いお子様ゲームというわけでもない。難易度の設定を変えることにより、かなりのパズルゲーム上級者をもうならせるシビアなゲームに早変わりするからだ。難易度を下げて家族みんなで楽しむもよし、難易度を上げて友達と楽しむもよし。楽しめる年齢層の幅が広いソフトだ。

ゲームのコツとしては、連続消しをしたあとに降ってくるごほうびの星を、いかに続けて連続消しに使うかがポイント。なるべくフィールド中央のブロックを消していき、左右の端の仲間ブロックの高さを合わせて、一気にごほうびの星で消していくやりかたがいちばん効果的だろう。また、中央のブロックが最上段まで積みあがるとゲームオーバーとなるので、その防止のためにも中央から重点的に消していくのがいいだろう。

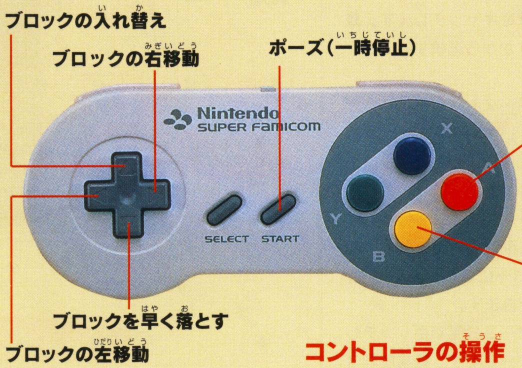


連続消しが決まると相手のブロックがせり上がる

プレイの決め手

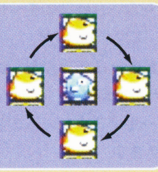
仲間ブロックを上手に積んで連続消しをせよ

このゲームはすばやい反応と連続消しをするための計算が重要になります。ここでは基本的な消し方と連続消しのやり方をガイドするので、高得点をとるための参考にしてください。

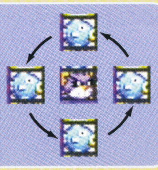


コントローラの操作

メニュー画面の場合は決定ボタンです。ゲーム中は右の写真のようにブロックが右回転します。



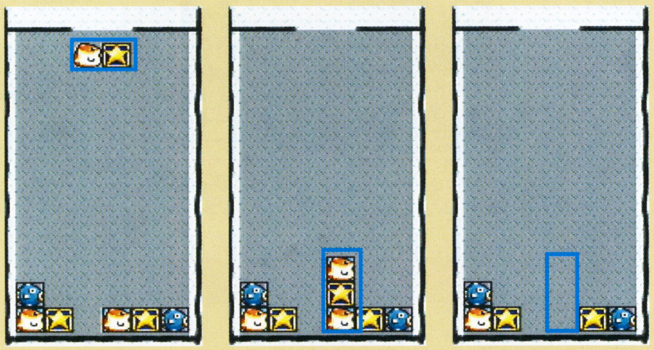
メニュー画面の場合はキャンセルボタンになります。ゲーム中は右の写真のようにブロックが左回転します。



●ブロックの消し方

星ブロックなどは、同じ種類の仲間ブロックではさむことで消すことができます。以下の手順のような方法で消してください。

1　2　3



1 最上段の中央2列の部分から仲間・星・かたいブロックの3種類のうち、適当なブロックが2個でペアになって落ちてきます。落ちてくる速度は難易度によって変わります。

2 落ちてくるブロックを回転・入れ替えし、すでにフィールドに積まれている同じ種類の仲間ブロックで他種類のブロックをはさむように落とします。

3 星ブロックをはさむことに成功すると、はさんだ星ブロックは消え、星がキャッチされます。キャッチした星は記録され、画面に表示されます。

※1…同じ種類の仲間ブロックではさんでいても、間に違う仲間ブロックがはさまれていると何も消えません。また、はさんだ間に空間があっても同じです。

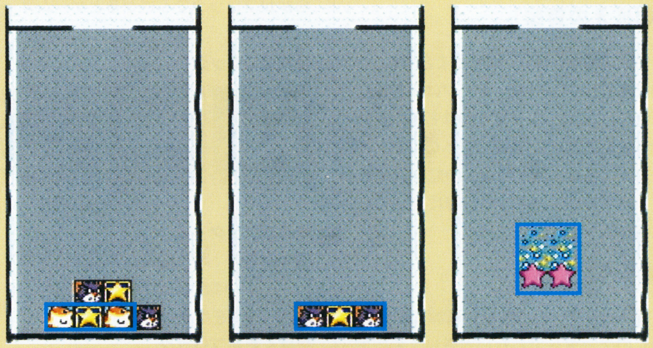
※2…タテ・ヨコどちらでも、同じ種類の仲間ブロックではさむことができます。

※3…同じ種類の仲間ブロック同士なら、間に何もはさまなくても消えます。

●連続消しのやり方

一度ブロックを消してから、落ちたブロックなどによって続けてブロックが消えることを「連続消し」といいます。

1　2　3



1 左のブロックの消し方を参考に、同じ種類の仲間ブロックではさんでブロックを消します。落ちてくるスピードや積んであるブロックは難易度やモードによって変わってきます。

2 同じ仲間ではさんだブロックが消え、空いた空間にその上にあったブロックが落ちてきて、同じ種類の仲間ブロックではさまれたブロックが続けて消えます。

3 2回続けてブロックが消えると「連続消し」になり、ごほうびの星が降ってきます。そのごほうびの星をつかって、さらに「連続消し」ができることもあります。

※1…落ちてきたごほうびの星が同じ種類の仲間ブロックではさまれた場合、さらに「連続消し」が続きます。

※2…連続回数が多くなるほど、たくさんのごほうびの星が降ってきます。

※3…ごほうびの星もキャッチされます。

カービィのきらきらきっず
任天堂
商品番号 SHVC-BKKJ 35062
●書き換え価格：3000円

WRECKING CREW '98

任天堂 ●商品番号：308307　●書き換え価格：3000円

あの懐かしい名作「レッキングクルー」が98として再び登場！ ハンマーで壁を壊しまくる快感は健在。対戦モードも楽しい。オリジナル版も遊べる絶対お得なソフトです。

Fブロック 4
Bブロック 4

ゲームの説明

最初にゲームセレクト画面が表示されます。十字ボタンでプレイするゲームを選択し、Aボタンで決定してください。そのままにしておくとデモが始まります。

●レッキングクルー

壁を壊していくパズルゲームです。ファミコン版を忠実に移植してあります。

●レッキングクルー98

上から降ってくるブロックやパネルを壊していく、対戦型のパズルゲームです。このソフトのメインゲームです。

[モード説明]

『レッキングクルー'98』には複数のモードが用意されています。その中から好みのモードを選んでプレイしてください。

●ストーリーモード

マリオを操ってマップを移動しながら、クッパの秘密のアジトを破壊していくモードです。ゲームに勝つとアジトを破壊したことになります。アジトを破壊すると白旗が立ち、通過できるようになります。そして先に進む道がひらけます。

●対戦モード

他のプレイヤーやCPUと自由に対戦を行えるモードです。1～8の間でゲームレベルを設定できます。レベルを上げるとスタート時の鉄板の数が増えます。

●トーナメントモード

ストーリーモードで特定の条件を満たすとプレイできるモードです。8人のキャラクターでトーナメント戦を行います。プレイヤーは8人まで参加できます。

●ヘルプ

このゲームの操作方法やゲームの進め方などが詳しく説明されるモードです。説明される内容にはハンドルの使い方、ブロックの壊し方、パネルの連鎖などが用意されています。ここでゲームのルールを再確認してください。また、オマケとして模範演技が収録されています。

●データ管理

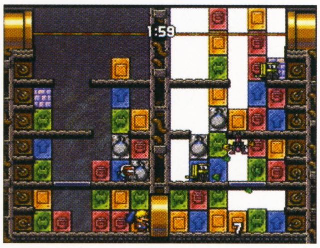
ここでは、ストーリーモードのMAPコースデータとセーブされたキャラクターを消して、データを初期化します。

●EXIT

ゲームセレクト画面に戻ります。

[ゲームのルール]

相手のフィールドにどんどんブロックを送り込み、どこか1ヵ所でも上のラインを越えさせると、その3秒後にプレイヤーの勝ちが決まります。逆にこちらのラインをブロックが越えても3秒間は大丈夫なので、その間に急いでラインを越えている列のブロックを壊しましょう。



コントローラの操作

●十字ボタン
キャラクターの移動、モードの選択に使用。

●セレクトボタン
操作のしかた、選択時に押すとメニューに戻る。

●スタートボタン
モードの決定、ゲームのポーズなどに使用。

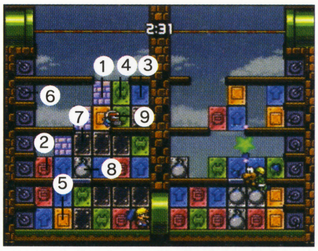
●L・Rボタン
このゲームでは使用しません。

●Xボタン
パネルを追加するときに使用します。

●Y・Aボタン
ハンマーで叩く、ハンドルを回す。Bボタンと同時に押すとジャンプ叩きを行います。

●Bボタン
キャラクターがジャンプします。十字ボタンの上と同時に押すと、高い場所に登ります。

画面の見方



①ブロック

ブロックは1回叩くとパネルにチェンジします。パネルを叩くと壊れてなくなります。同じ色のパネルを3枚並べる（縦、横のみ）と、消えてなくなります。

②赤パネル

4枚並べると相手側のフィールドにモンスターが1匹送られます。モンスターに触れると一定時間行動不能になります。

③青パネル

4枚並べると消えた分のパネルが倍増して相手フィールドに送られます。こちら側で消えた位置と対称の位置に、画面の下からパネル(色はランダム)が持ち上がります。つまり自分が消した青パネルの形を、そのまま相手側に送れるわけです。

④緑パネル

4枚並べると相手フィールドに星が飛んでいきます。星はパネルをブロックに戻し、さらに中身の色を変えてしまうという効果を持っています。星は緑パネルが消えた場所のすぐ脇に出るので、相手側の消したいパネルの側に作りましょう。

⑤黄パネル

4枚並べると相手のフィールドに黒い鉄板を4枚送ります。鉄板は叩いて壊すことができない非常に邪魔なアイテムです。

⑥ハンドル

この前でAまたはYボタンを押すと、ボタンを押した分だけその行にあるブロックやパネルが、相手フィールドの方向にずれます。ずらしたことで画面の外に出たパネルは、反対側から戻ってきます。

⑦鉄板

黄パネルを4枚以上並べると出現する黒い鉄板は、プレイヤーのハンマーで叩いて壊すことができません。壊すためにはバクダンのパネルを使うしかありません。

⑧バクダン

叩くと爆風を巻き起こして爆発します。爆風に触れたブロックはパネルに変わり、パネルは壊れてなくなります。また、黒い鉄板も壊れてなくなります。このバクダンは、パネル追加ボタンを押してパネルを2行追加するたびに1個出現します。

⑨モンスター

赤パネルを4枚以上並べると出現するモンスターは、画面上部の土管から出現してフィールド内を移動した後、フィールド下部の土管に消えていきます。真上からなら踏めますが、左右や下から触れるとプレイヤーキャラが一定時間操作不能になります。そうなったら十字ボタンの左右を素早く連打して回復させましょう。

パネルについて

同じ色のパネルを4枚以上並べると繰り出される攻撃は、そのときに並べて消したパネルの数が多いほど強力になります。

パネルがほしいときはパネル追加ボタンを押してください。ボタンを押すたびに上からパネルが1行分降ってきます。なお、降ってくるパネルはランダムです。

NICE!な状態について

自分側のフィールドにモンスター、パネル、ブロックなどがまったくない状態にすると、「NICE!な状態」になります。そうなると、その後に繰り出した最初の攻撃の効果がアップします。

©1998 NINTENDO

任天堂
商品番号SHVC-BWCJ 308307
●書き換え価格：3000円

Mr.メモリの WRECKING CREW '98 お楽しみガイド

最強の攻撃で友達をどん底に！

このゲームのウリはなんといっても対戦だ。いつ攻撃を仕掛けるか、どこまで攻撃の仕込みを伸ばすか、相手が仕込んでいる攻撃をいつ邪魔するか…といった対戦相手との駆け引きが実にアツイのである。だから友達が遊びに来たときは、ぜひ対戦モードをプレイてほしい。盛り上がること間違いナシだぞ！

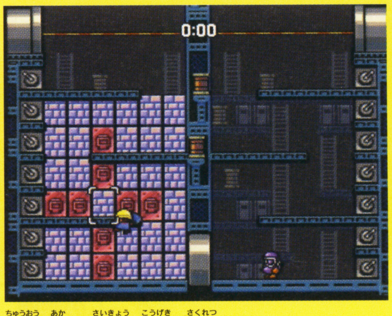
ここでこれを読んでいるキミだけに、対戦に勝つためのアドバイスをしよう。

●攻撃は「黄パネル攻撃」をメインに!

黄パネル攻撃で出る黒い鉄板は、爆弾でしか破壊できないというやっかいなシロモノなので、連鎖に組み込んだり5枚以上並べたりしなくても、相手に大きなダメージを与えられるのだ。だから、黄パネルを4枚並べることを常に狙ってゲームを進めていこう。

●最強の攻撃を狙え!

右の写真のようにパネルを並べると、「最強の攻撃」が繰り出される。これが発動すると、あっという間に対戦相手をゲームオーバーに追い込むことができるのだ。かなり難しいがぜひチャレンジしてほしい。友達にこの「最強の攻撃」を見せてビックリさせてやろう!

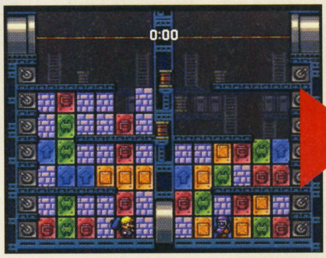


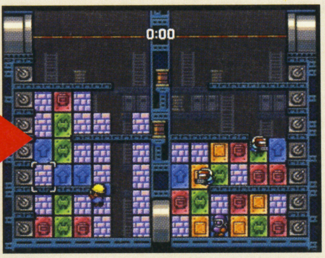
中央が赤なら最強の攻撃が炸裂するぞ！

プレイの決め手

パネル連鎖について

パネルを消した後、続けてパネルが消えると「連鎖」となり、攻撃力がアップします。連鎖中であれば、パネル3枚消しでも攻撃が繰り出されます。連鎖の回数が多ければ多いほど、攻撃力も比例してアップします。

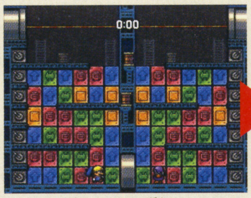




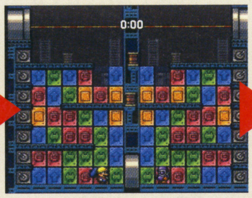
あるブロックを1つだけ壊せば連鎖可能？

もうわかったね！　白い四角のワクに囲まれた部分だよ

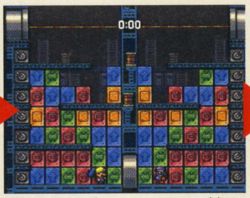
連鎖の見本



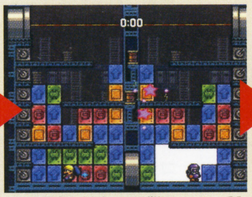
マリオの立っている場所のパネルを壊すと…



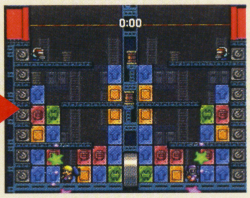
パネルが落ちてきて、緑パネルが横3枚揃ったぞ！



緑パネルが消えて、さらに赤パネルが横4枚揃う



パネル連鎖中に、緑パネルが揃う準備をした後の状態



連鎖、連鎖の連続で、相手に大ダメージを与えよう

レッキングクルー

ゲームの説明

マリオを移動させて画面上にある壁やはしごなどを壊していきます。破壊できるものをすべて壊すとクリアとなり、次のステージへ進みます。

[モード説明]

このゲームには複数のモードが用意されています。その中から好みのモードを選択してプレイできます。

●1PLAYER GAME

1人プレイ専用のモードです。全部で100のステージが用意されています。

●2PLAYER GAME

2人プレイ専用です。どちらかがミスをするとプレイヤーが交代されます。

●DESIGN

ゲームのステージをプレイヤーが自由に作成できるモードです。作成したステージはロムにセーブできます。セーブできるステージは4つまでです。

●EXIT

ゲームセレクト画面に戻ります。

コントローラの操作

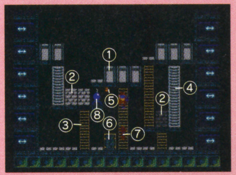
●十字ボタン
プレイヤーキャラの移動に使用します。

●セレクトボタン
ゲーム中に押すとタイトル画面に戻ります。

●スタートボタン
各モードの決定、ゲームのポーズに使用。

●A・Bボタン
タイトルでは面セレクト、ゲーム中は叩く。

画面の見方



①壁

ハンマーで1回叩くと壊れます。

②レンガ

ハンマーで2回叩くと壊れます。色の濃いレンガは3回叩くと壊れます。

③普通のはしご

色が黄色いはしごです。昇降が可能です。破壊することはできません。

④壊せるはしご

色が白いはしごです。昇降が可能です。このはしごは破壊することができます。破壊すると二度と昇降できなくなるので、よく考えてから壊しましょう。

⑤炎

しばらくの間同じ段にいると出現し、左右方向に猛スピードで移動します。触れるとミスになってしまいます。

⑥扉

ハンマーで叩くと扉が開きます。そして一定時間経つと閉まります。敵が開いている扉の前まできて来ると、扉の中に入ってマップの裏に移動します。

⑦敵

プレイヤーキャラを追うようにして移動します。触れるとミスになります。ミスになると、最初からステージをやり直さなくてはなりません。うまく敵から逃げながら壁を壊してください。

⑧爆弾

爆弾は叩くと爆発します。爆発した爆弾に壁が隣接していると、誘爆して壊れます。なお、爆弾を叩くとプレイヤーキャラが足場から落ちます。そして画面上にある扉が一定時間開きます。